ファミ通

moon
OFFICIAL BOOK

ムーン オフィシャルブック

CB's PROJECT 編

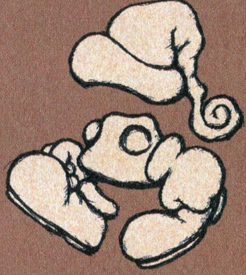
ASPECT

ファミ通責任編集

moon

ムーン オフィシャルブック

OFFICIAL BOOK



CB's PROJECT 編

1234567890123

4567890123456

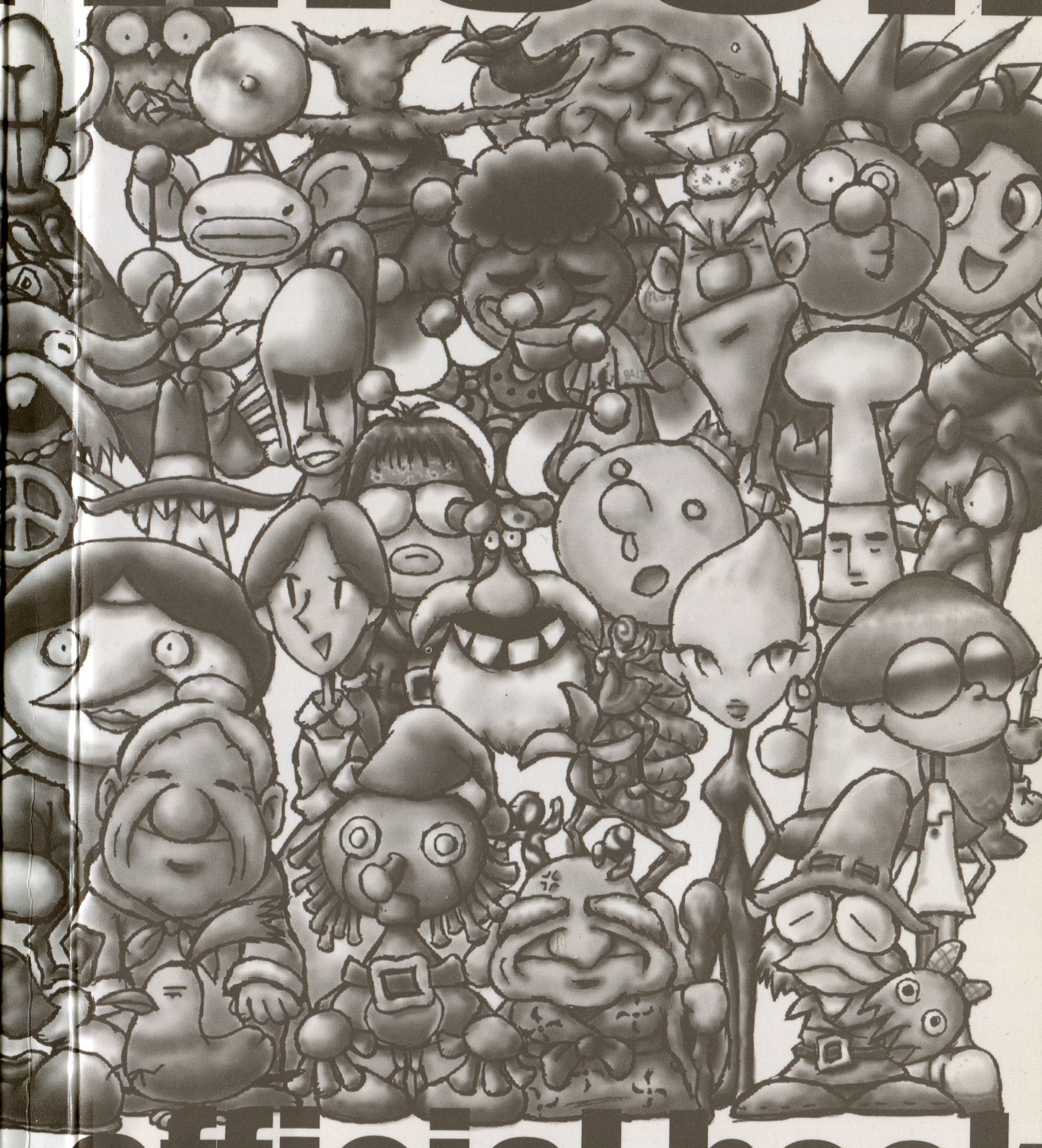
!!

ムーン』
攻略本！
の真髄がある！

しまった邪竜神を
ここに、ひとりの勇
壮大なスケールで
フェイク ムーン』
ついに登場っ！ 邪
その手におさめる

スタッフが贈る
本!!

moon



official book

FAKE MOON

時は戦乱という名の暗黒の世
伝説の勇者が蘇る！

CONTENTS

ストーリー……2　キャラクター……3
フェイクムーン攻略……4　モンスター……6　各種データ……7

STORY

光と闇の混沌より 伝説の勇者蘇らん

～ラブデガルド・サーガより～

①ラブデガルド城
②ラブデガルド城下町
③町外れ
④虹の岩
⑤少女の家
⑥飛空艇の遺跡

その現象は、ラブデガルドで「竜の城」と呼ばれていた前人未踏の奇巌山で起こった。威容を誇る竜の城山頂付近には数十億年の風雪の奇跡によって形成された鉤十字状の「デスクレパス」と呼ばれる岩裂があった。ラブデガルドの民に潜む闇の心律が民の個意識の一定数と共時したとき、ムーンの聖なる共振光にゆがみが生じ、デスクレパスの中心部分に絶対暗黒点を作り出した。絶対暗黒点によって聖なる律動は邪悪なる律動へと波動変換されていった。邪悪なる波動がよじれゆがみ更なる闇と暗黒を形成する過程で波動が物質化され邪悪なる生命体ドラゴンが生み出された。何故かは知りません。邪悪な波動がラブデガルドを覆い始めたころ、三大古文書である四界文書の五章六節に表波動文字で表現されている「邪界の竜現れしとき聖なる勇者降臨す」の伝説がラブデガルドを駆け巡り、民は信仰にも近い祈りを込めて勇者登場を待ちわびた。ラブデガルド全土に民の祈りを込めた言霊がうねりながら広がり天空の果てまで響き渡った。民の言霊が必然的に絶対愛がもたらす表波動音律と共鳴したときラブデガルド城下に勇者と呼ばれし者が突然現れた。勇者は竜の城に向かい意識が波動と物質とそして光と宇宙と神と交錯し、大いなる力と聖剣と賢者は魔界を開き水晶の揺らぎをラブデガルドに数示させた。絶対暗黒点は相対光芒点になるはずだったが、聖信仰は聖振光だった為に特異点を凌駕したことにより分析された概念物質は崩壊した。これでは論理構築に矛盾を来す恐れがあるのでギュッピリと波動律動をパラノ解析した。そして勇者のムーン伝説は同化されたクリスタルの宝玉が浮遊城にモード７飛行艇であって出て来た台詞が「俺が守る！」概視世界と輪廻世界の狭間を彷徨う勇者の意識に聖音律がこだました。「幻夢などやめて早く目覚めよ」

勇者
ジークフリード

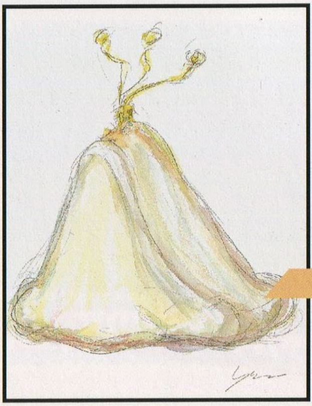
「俺には半分、邪悪な竜の血が流れている。ああ、この呪われた血が憎い」

世界中の皆から期待される伝説の勇者。だが彼は邪悪な竜の血を半分受け継ぐ半竜人であり、聖と邪の両方の力をもつ。聖なる巫女であった母の仇でもある父、邪竜神を討つべく旅をする。自分の出生を恥じているため月の王女に対して素直になれない。

月の王女アフロディーテ

「私はこんなにも勇者様をお慕い申し上げておりますのに…」

ラブデガルドの王女として生を受けるが、生まれながらに聖魔法を使うことができたため、幼くして月の神殿に預けられることになった。いまだ覚醒していないがその魔力は未知数。



ラブデガルド王

「邪悪な竜を倒した時こそおまえの呪われた血も浄化されるだろう」

名君との誉高いラブデガルドの王。自らも若い頃は冒険者だったというだけあって魔法や剣の腕前には目を見張るものがある。

第1章 勇者の旅立ち

●町中の人々の期待を背負い、
勇者の孤独な旅が始まる……

まずはラブデガルド城で情報を集めよう。王様に話しかけるとレベルアップに必要な経験値を教えてくれるぞ。城下町では人々が勇者の旅立ちを祝福し出迎えてくれているので、ひとりひとりに話しかけよう。ただし、町の中には敵が出るので注意が必要だ。

⬅⬆大臣の話には耳を傾けること。また、城下町のある場所には伝説の防具が隠されている。手に入れないで町を出ようとすると困ったことになるので必ず見つけるようにしよう。

●道具屋●
冒険に役立つ道具を売っている。不要な道具は売ることもできる。

●花屋●
勇者にひそかに想いを寄せる娘。残念ながら花は買えないんだ。

●パン屋●
勇者にあこがれるちょっと臆病な若者。必要な情報をくれるかも。

●酒場●
酒場のタンスには驚くべきアイテムが隠されている。ゲットせよ。

第2章 封印を解くもの

●ところどころにしかけられた
トラップが勇者を悩ませる

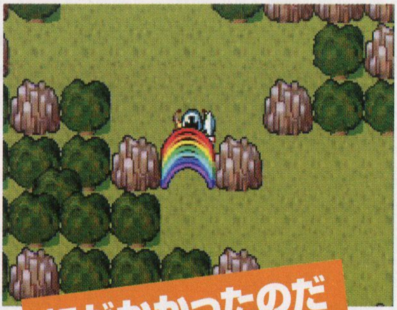
ここは「虹の岩場」と呼ばれている。随所に岩が道をふさいでいるのでかなりの推理力が必要なところだ。近くの看板には「虹がかかるとき、世界はよみがえる」とある。虹、そう“虹”がヒントだ。

●通せんぼの岩をどかすには

道をふさいでいる岩は、全部で2ヵ所ある。最初の岩は○ボタンで動かすことができる。次の岩は、勇者の装備を変えると通ることができるのだ。

⬅看板には攻略のヒントが書いてあるのだ。絶対に見逃すな!

➡このメッセージが出た場所がポイント。町で手にいれたアレを装備すれば……。



虹がかかったのだ

第3章 襲われた村

●少女を襲うボスキャラペロゴン

勇者が通りかかった小さな村で、少女がモンスターに襲われているのを発見。このモンスターはペロゴンというボスだ。今までのザコとはわけが違う。コイツを倒すとたくさんの経験値が得られるぞ。がんばれ！

⬆いたいけな少女を襲うとは許せん！

➡お助け下さい勇者さま！

⬅ノーマル
ペロゴンの変化前。普通に攻撃できる。

➡分裂
本体は一体だけ。攻撃が当たりづらい。

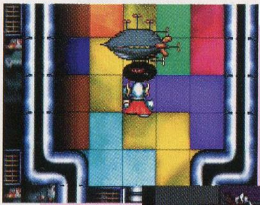
⬅炎
実体を現した状態。剣でぶった斬れ！

最終章 竜の城

●飛空挺に乗って竜の城へGO！

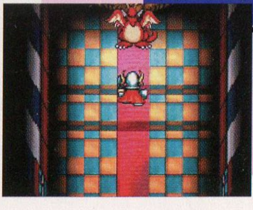
竜の城が見つからずに失意のままさまよっていると、料理屋で知り合った美少女クリスがやってきた。そして突然天使に変身し、勇者に道を指し示すのだった。そう、クリスは実は聖なる世界からやってきた聖天使だったのだ。クリスの天使の歌声を胸に、勇者は飛空挺で竜の城を目指す。ラストバトルは近い。

⬆まさか料理屋の娘が天使だったとは。勇者の中の聖なる力が再びよみがえる。



⬅飛空挺の遺跡。装備や道具はカンペキかな？　もう後戻りは許されない。

➡ついに竜の城へたどり着いた。さらなる強敵が勇者を待つ。



⬅父であるドラゴンと対面した勇者。最高レベルで臨むべし。

モンスター編

くるった犬

HP／15
MP／8
＊素早い

ペロゴン

BOSS

HP／200
MP／15
＊変身する

スライム

HP／8
MP／0
＊防御力高い

ラスマエーダ

BOSS

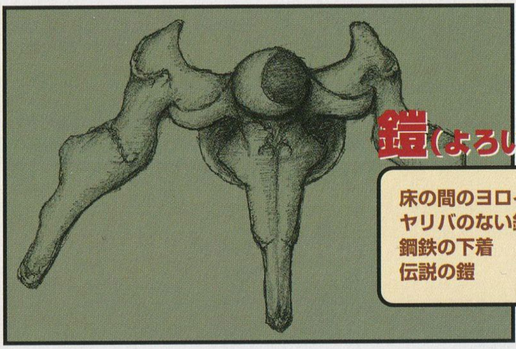
HP／9999
MP／9999
＊魔法に弱い

ドラゴン

Dragon

HP／?????
MP／?????

＊魔法はほとんど効かない。剣で地道に攻撃し、HPを削っていくようにしよう。

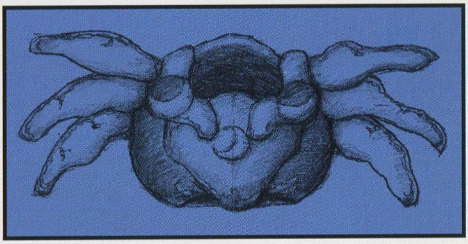


鎧（よろい）

床の間のヨロイ	80ネカ
ヤリバのない鎧	120ネカ
鋼鉄の下着	999ネカ
伝説の鎧	非売品

剣（けん）

ボンナイフ	100ネカ
ハスキー剣	800ネカ
ハトムネ	非売品
月風魔剣	非売品

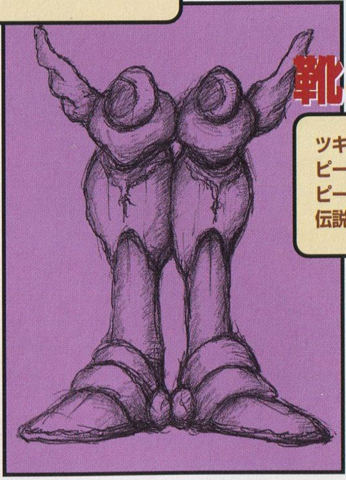


魔法（まほう）

カーミ・ナリピッカー	5MP
ネッサマシート	25MP
ユンケル・コウテイ	150MP
オメテ	1000MP

アイテム

薬虫	5ネカ
毒消しイナゴ	10ネカ
勇者のバッチ	非売品
モンスター手配書	非売品

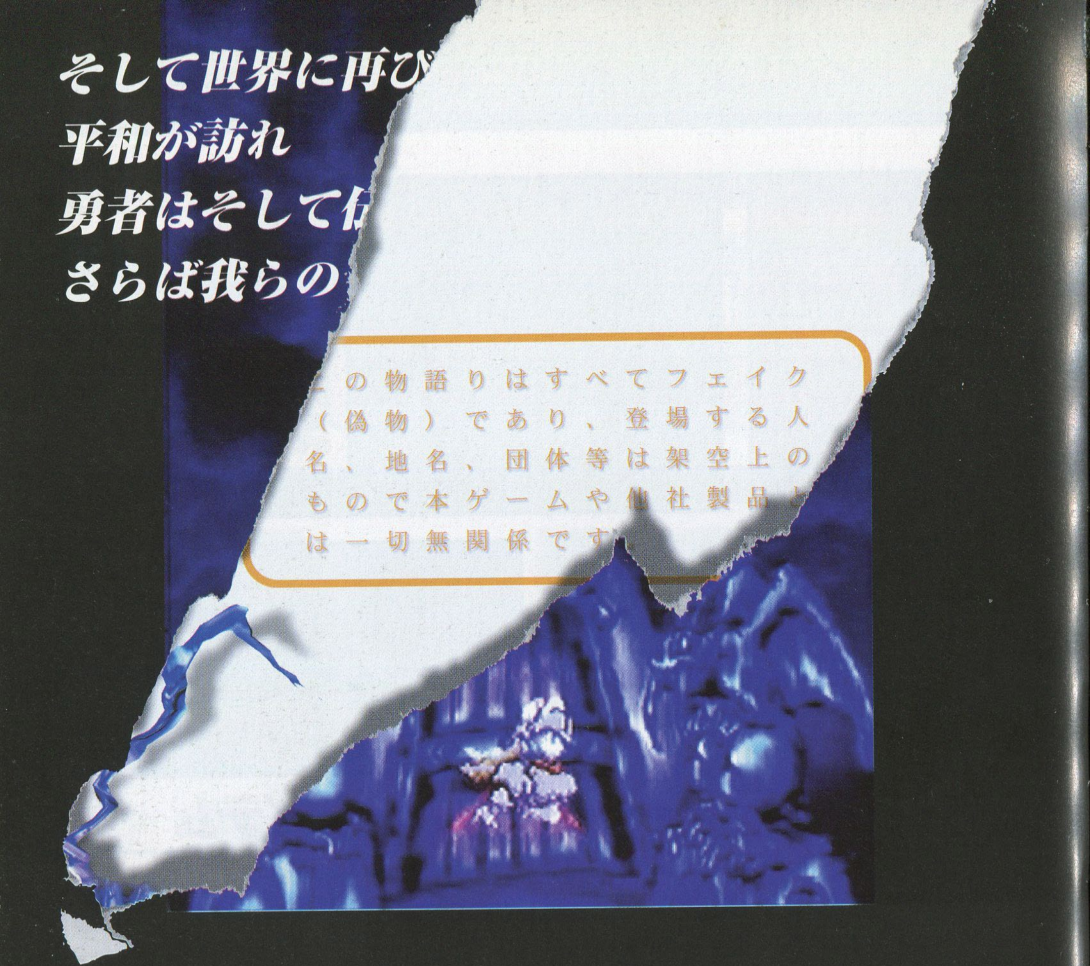


靴（くつ）

ツキボシの靴	80ネカ
ピーガル	200ネカ
ピーマックス5	78000ネカ
伝説の靴	非売品

兜（かぶと）

虫カブト	50ネカ
つくつく帽子	300ネカ
甲児の兜	500ネカ
伝説の兜	非売品



FAKE MOON カンペキ攻略

1997年11月21日　初版発行

企画・構成	レオン・ボールドゥ従二位（CB's PROJECT）
執筆	アンディ・ワロイヤルJr（CB's PROJECT）
本文デザイン	サンシャインのぼる
装丁・デザイン監修	うさぎ02号（ファミ通書籍編集部）
CG作成	ルシファー伊藤
イラスト	天野川一幸
編集	兼三太（ファミ通書籍編集部）
監修	有限会社ラブデリック
印刷	大日本印刷株式会社

© 1997 LOVEDELIC
© 1997 ASCII

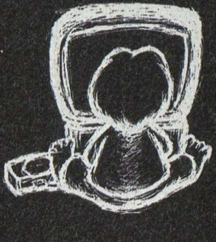
定価はカバー裏に表示されています。

Printed In Japan

ATTENTION：この物語はすべてフェイク（偽物）であり、登場する人名、地名、団体等は架空上のもので本ゲームや他社製品とは一切無関係です。

official book

welcome to moon world



FAKE or REAL

ムーンワールド

散歩の手引き

STEP 01

いろんなところにいってみよう

『ムーン』で大切なのは住人やアニマルからラブを集めること。そうすれば、1日に動ける時間（アクションリミット）が長くなっていく。さまざまな場所に行って、いろんな人に会えば、それだけラブをもらえる機会が増える。まずはムーンワールドを歩き回ろう。

?マークは必ずチェックする

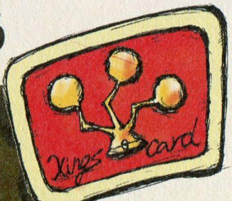
さまざま場所でプレイヤーの頭の上に?マークが現れる。このとき○ボタンを押すと、アイテムが手に入ったり、隠されたメッセージを読むことができる。こういう場所のチェックは忘れないようにしよう。

ふきだしマークに注目しよう

人や生き物の近くに行くとふきだしマークが出る。このマークが頭の上に出ているときは、こちらから話しかけたり、アイテムを使うことができる。また、近くに行くだけで相手から語りかけてくる場合もある。

いろんなものを使ってみよう

人からもらったネームカードや手に入れたアイテムは、□ボタンを押すと選択して使うことができる。また、人にアイテムを使った場合には、何らかのリアクションが返ってきて、そこから新たなイベントが始まることがある。さらにアイテムの中にはクッキーやパンのように食べられるものがある。ほとんどのものは、食べるとアクションリミットが一時的に延長され、長い時間動くことができるようになる。

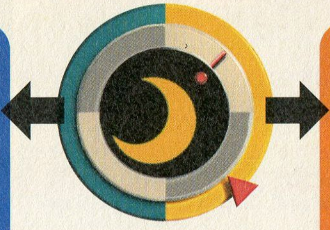


お城で入手できる王家のカードをほかの人に見せれば、ネームカードをくれるぞ。

時間の流れを知っておこう

夜には夜のイベントがある

夜はほとんどの人が自分の家に帰って眠る。しかし、夜に活動する人がいないわけではないし、夜しか起こらないイベントもある。アクションリミットが延長されたら、変わった情報を求めて夜の町を歩き回ろう。



アクションリミットで活動時間が決まる

時計の針が赤い三角形の位置までくると、プレイヤーは気絶して倒れてしまう。この間の動ける時間がアクションリミットだ。ゲームスタート時は半日しか動けず、すぐにベッドで回復しなければならない。だが、イベントなどでラブを入手すれば、レベルが上がりアクションリミットが延長され、最大7日と半日動くことができるようになる。

昼は情報を集めよう

昼間は仕事をしたり、活動している人が多い。話しかけたり、アイテムを見せたりしながら、いろんな情報が集められる。また、早朝や夕方に話すことが変わる人もいるので、聞き忘れがないようにしよう。

一週間の流れ

CIRCLE of WEEK

曜日には要注意！特定の日に起こるイベントも……

ムーンワールドにも、現実世界のように7日で一週間という概念がある。日曜日に当たる太陽の日から始まり、三日月、たき火、涙、木の葉、ネカ、山びこ、これで一週間だ。三日月の日から山びこの日までが平日で、仕事を持っている人は働きに出る。また、イベントの中には曜日が深く関係していて、特定の日にしか起こらないものがある。曜日は時計の中に表示されているので気にかけておくこと。

太陽の日は全国的に休日。お城も休みになってしまう。

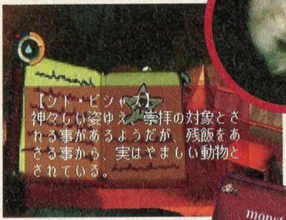
ムーンワールド 散歩の手引き STEP 02

アニマルたちを助けよう

勇者によって殺されたアニマルたち。彼らのソウルは成仏できずにムーンワールドをさまよっている。このアニマルたちを助けることができるのは、そう、プレイヤーだけだ。ここではアニマルのソウルの捕まえかた“ソウルキャッチ”の方法を説明しよう。

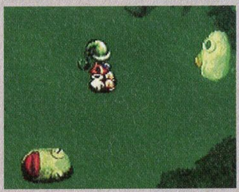
ムーンワールドをただよっているソウルをプレイヤーが捕まえると、死体にソウルが戻っていきアニマルたちは息を吹き返す。そうすれば、プレイヤーにはラブとネカが手に入る。つまり、アニマルたちのソウルを捕まえるほど、プレイヤー自身もラブレベルが上がり成長していく、というわけだ。

⬇アニマルたちを助けるために、できるだけ多くのソウルをキャッチしよう。



➡アニマルファイルには、ソウルの出現時間やキャッチ方法のヒントが載っている。よく読んでおこう。

アニマルのソウルをキャッチしよう



ただようソウル

ふわふわ飛び回ったり、一直線に動いたり、アニマルのソウルの動きにはそれぞれ特徴がある。もし、ソウルを発見したらとりあえず近づいてみよう。死体を発見していなくてもソウルはキャッチできるからだ。

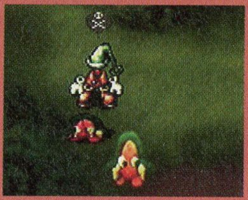
素早くキャッチ!

ソウルが捕まえられる距離まで近づくと、プレイヤーの頭の上にソウルキャッチのマークが点滅する。ここで、もたもたしているとソウルが逃げてしまうこともあるので、素早く○ボタンを押してキャッチしよう。

タコ星人がお迎えにくる

キャッチに成功すると、ソウルは死体の中に戻り、息を吹き返す。その後タコ星人がどこからともなく飛んできて、アニマルを救出していく。お礼のネカが置かれ、プレイヤーはラブを入手できる。画面が切り替わってもネカは消えてしまうことはないが、忘れずに拾っておこう。

ソウルの出現パターンを知っておこう



行動が重要なソウル

アイテムを使ったり、何か行動を起こすことで出現するソウル。フィールド上にあるものを利用することもある。

時間や場所が重要なソウル

出現する時間と場所が決まっているソウルと、死体のそばでじっくり待つことで出現するソウルの2タイプがある。

イベントに関係したソウル

特定のイベントに関わることで出現するソウル。イベントを終えるとキャッチできるようになるソウルもある。

タイミングよく○ボタンを押す！

⬆おばあちゃんの手作りクッキーはいつでも持っておきたいアイテムのひとつ。

アクションリミットに気を配ろう

ソウルキャッチに夢中になって、アクションリミットがあまりないのに遠くまで行ってしまうと、気絶してしまう可能性が非常に高くなる。アクションリミットが少なくなると、歩く速度が急に遅くなってしまうからだ。常に帰りのことを考えながら行動するようにしよう。また、出かけるときには必ずひとつは食べ物を持っていくように。そうすればソウルキャッチに思っていたより時間がかかっても、食べ物を食べてアクションリミットを回復することができるからだ。

もくじ

散歩の手引き・・・・・・・・・・・・・・・・10

第1章　不思議なムーンワールド・・・・・・・15

第2章　ムーンワールドの住人たち・・・・・31

（番外編）

萬屋大感謝祭・・・・・・・・・・・・・44

名人ガマカツによる釣り場案内・・・64

YOUSHAMEN・・・・・・・・・・76

月ロケット設計図・・・・・・・・・106

スーパーライブ生中継・・・・・・・125

勇者の謎・・・・・・・・・・・・・128

金の亡者への道・・・・・・・・・・130

奇盤コレクション・・・・・・・・・132

第3章　ソウルキャッチと動物図鑑・・・・137

第4章　ムーンワールド講座・・・・・・・158

第5章　音で聴くMOON・・・・・・・164

第6章　月の裏話・・・・・・・・・・・・175

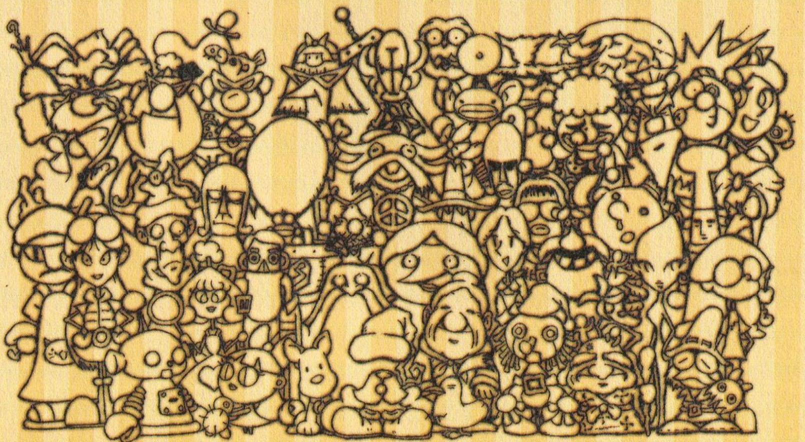
MOON用語辞典・・・・・・・・・・・・186

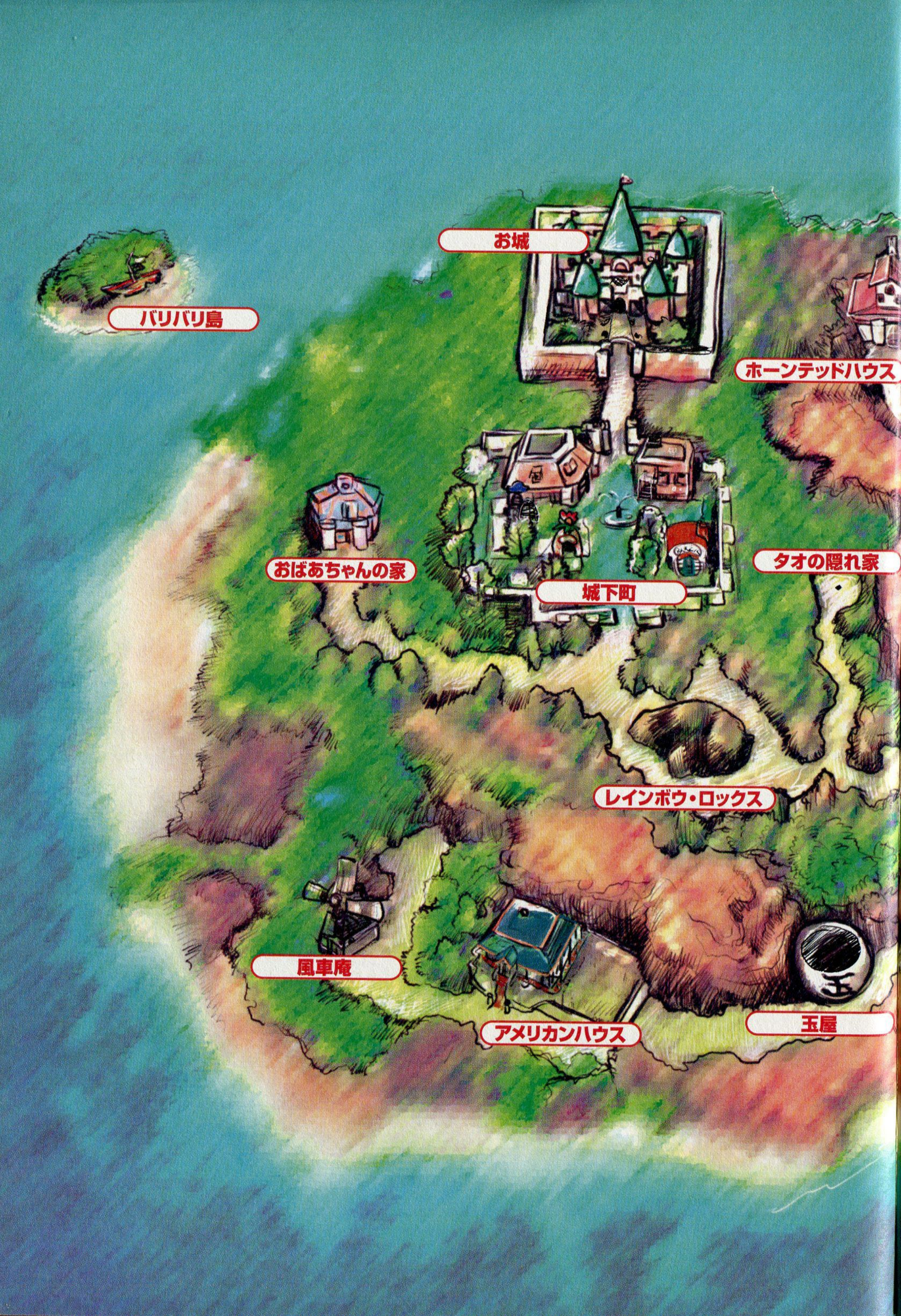
WORLD GUIDE

?

第1章
不思議なムーンワールド

ここでは王様が住んでいるお城から、ロボットたちの暮らすテクノポリスまで、『MOON』に登場する各エリアの紹介をしよう。エリア同士がどのようにつながっているかは、ここに書かれているチャートを参考にしてほしい。




お城
バリバリ島
ホーンテッドハウス
おばあちゃんの家
タオの隠れ家
城下町
レインボウ・ロックス
風車庵
玉屋
アメリカンハウス

テクノポリス
キノコの森
アダーの家
バーン堂
黄昏キャニオン
ヤマネコ軒
ヘイガー研究所
風の谷
あなたの家
こもれびロード
トロピカルフィールド
おっさんの洞窟
貝クジラの入り江

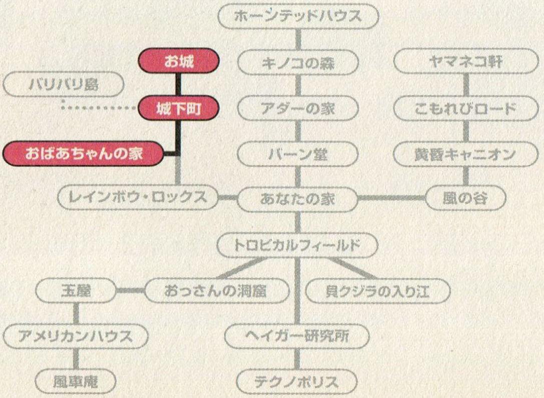
MOON WORLD

のんきな王様のお城

castle

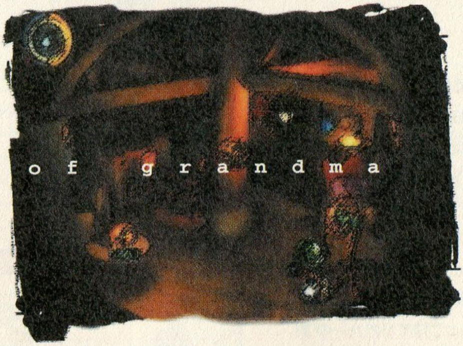
ムーンワールドで政治の中心になっているのが、王様や大臣、兵士たちが生活しているお城。ここはゲームのスタート地点でもある。また、その南にはさまざまな人が住んでいる城下町がある。ここでは商売をしている人も多いが、中にはぶらぶらしているだけの人もいる。城下町の中央には、カラクリ時計の仕込まれた噴水があり、夜になるとライトアップされ幻想的な風景を見ることができる。

城下町を出て北西に歩いていくと、ゲームの序盤で拠点となるおばあちゃんの家がある。家の中にあるベッドで眠れば、疲れをいやすことができる。



いろんな人が集まった**城下町**

castle town

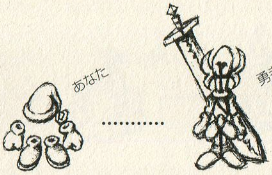


house of grandma

いつもやさしい **おばあちゃんの家**

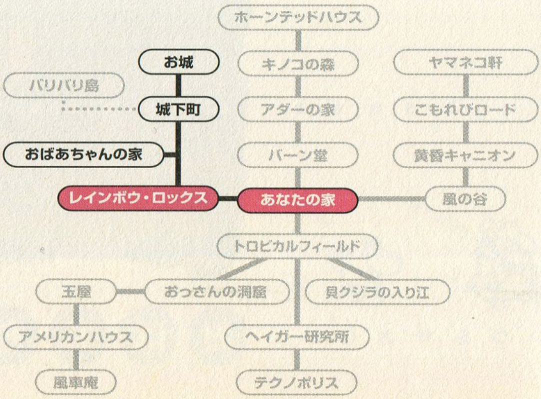
虹色に輝く岩のある **レインボウ・ロックス**

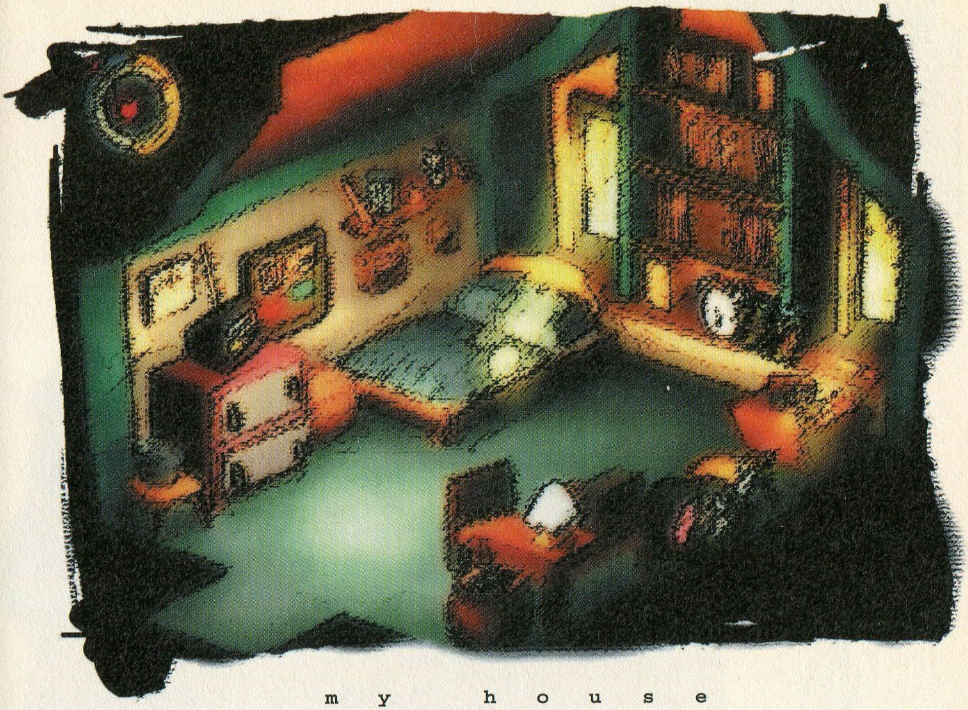
r a i n b o w r o c k s



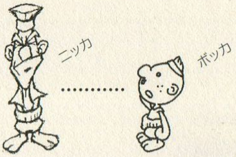
城下町を出て南に進むと、七色に輝く岩に囲まれたレインボウ・ロックスに着く。ここには科学者ヘイガー博士が開発した人工的に虹を作り出す虹マシーンという機械が置かれている。また、近くに立っていると、真っ赤になって動き出すハズカシ岩も、空を彩るきれいな虹とともに名物のひとつに数えられている。

レインボウ・ロックスの先には、大工のニッカと相棒のポッカによって建てられた一軒家がある。のちにニッカから譲り受けるこの家には、ベッドが置かれ世界地図も貼られている。ムーンワールドでこの家にしかないテレビでは、衛星放送を見ることができる。

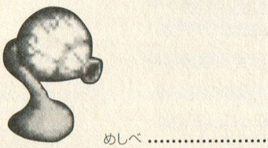




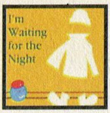
m y　h o u s e



ここで眠れる あなたの家



MD多数取扱中 バーン堂



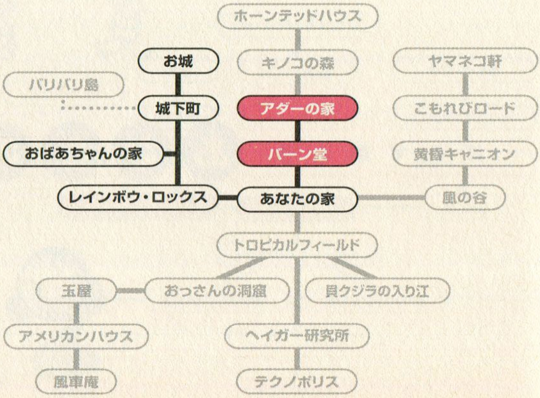
moon disk shop

修行しマすか？ アダーの家

house of ader

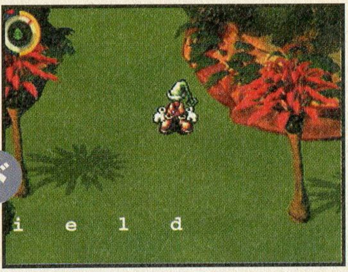
あなたの家から北に向かって歩いていくと洞窟にたどり着く。この中には、音楽の知識が自慢の店員、バーンの働くMDショップがある。ここで販売されているのは、ムーンワールドを歩き回るときに聞くことができる音楽ソフト。地面に商品を並べただけの店なので、気楽に立ち寄ることができる。

バーンのショップを通りすぎると見えてくるのが、神になることを目指し修業中のアダーの家。家の外観は西洋風でモダンな感じだが、内部の照明にはかがり火が使われている。この家にアヤシイ雰囲気が漂っているのは、住人のアダーに原因があるようだ。



南国気分 **トロピカルフィールド**

toropical field

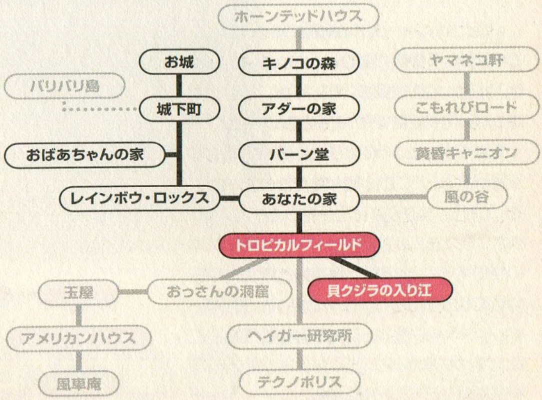


大物をねらおう！ **貝くじらの入り江**

inlet of whale

あなたの家の前を南に歩いていくと、見えてくるのがトロピカルフィールド。ここでは暖かい地方で見られるような緑も目に鮮やかな植物や背の高い樹木が生い茂り、南国に遊びにきたような気分にひたることができる。散歩気分で歩き回れば、のんびりできるだろう。

また、トロピカルフィールドの東にある貝クジラの入り江に行けば、釣りを楽しむこともできる。ここには伝説の釣り名人、ガマカツマツカタが住んでおり、釣りの指導をしてくれる。彼に釣りの基本を教わって、ムーンワールドに点在する各所の釣り場で、大物ねらいの釣りを楽しもう。



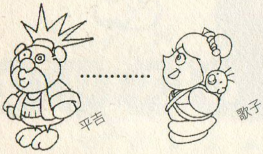
c a v e

不眠症で悩んでいます

おっさんの洞窟

スゴイ花火が作りたい！

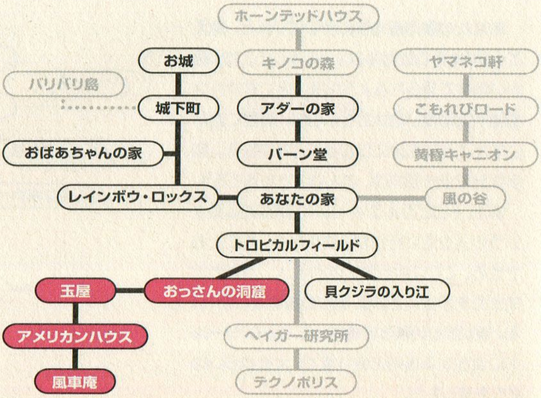
玉屋



f i r e w o r k s

トロピカルフィールドの南西にある洞窟。この中には、不眠症で悩むおっさんがいる。彼はアイテムの店を経営しているが、悩みが解決しない限り品物を売ってくれない。

洞窟を出たところには花火の筒の形をした玉屋がある。ここでは花火職人の一家が生活をしており、夕方には花火が打ち上げられる。また、その先には典型的なアメリカンハウスに住むパパスの一家と、風車庵と呼ばれる日本風家屋に住むおじいちゃんがいる。さらに、おじいちゃんの家の脇にある五右衛門風呂には大変な秘密があり、そこからエコ倶楽部の秘密基地に行くことができる。

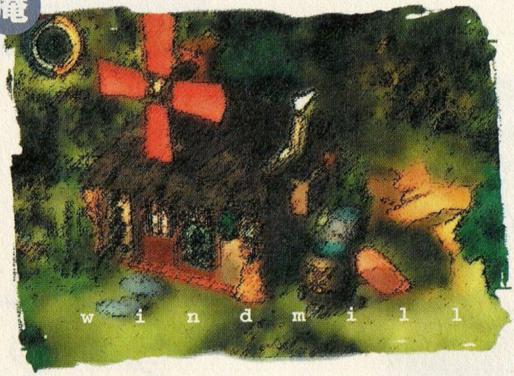


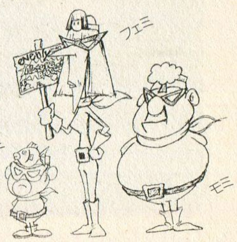
ハロー、ファイン？ **アメリカンハウス**

a m e r i c a n h o u s e

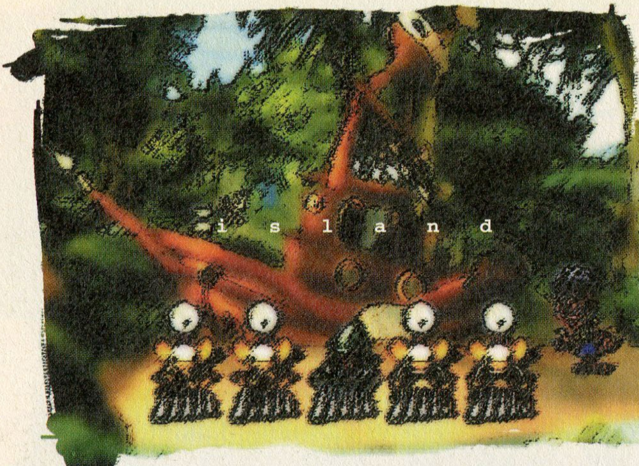
がんこなじいさんの住む

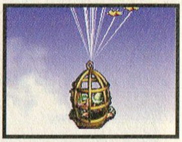
風車庵



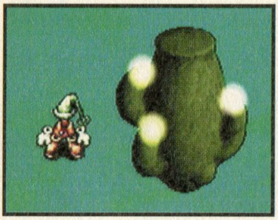


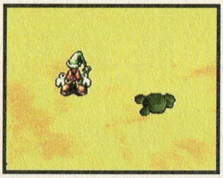
自然をまもろう！ **エコ倶楽部**





観光気分で出かけよう　バリバリ島

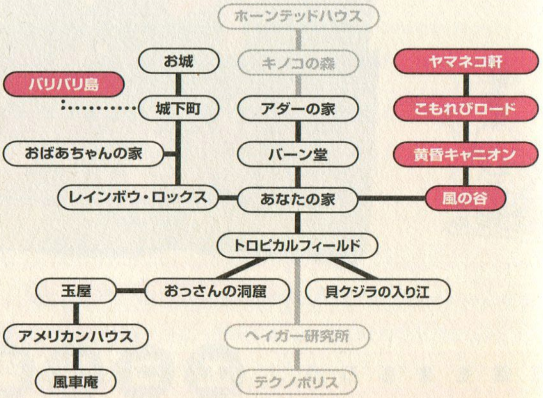




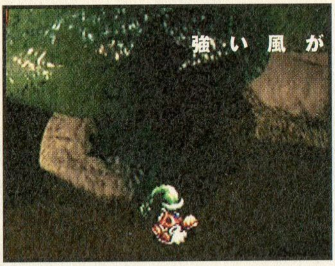
昼と夜では違う顔　風の谷

城下町の片隅にはヨシダが経営する旅行会社があり、そこから常夏の島、バリバリ島に観光旅行に行くことができる。島にはギャムランという楽器を演奏する電波サルがいて、その演奏にあなたも参加することができる。

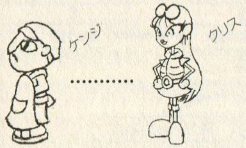
あなたの家の前の道を東に行くと、見えてくるのが風の谷。つねに風が吹き抜けるこの場所には、伸び縮みするサボテンや元気のない花が生えている。そこから続く黄昏キャニオンには男が一人で空を眺めて座っている。こもれびロードは太陽の光があふれ、道の先には童話の世界から抜けてきたような外観の食堂、ヤマネコ軒があなたを待っている。



孤独な男のたたずむ **黄昏キャニオン**



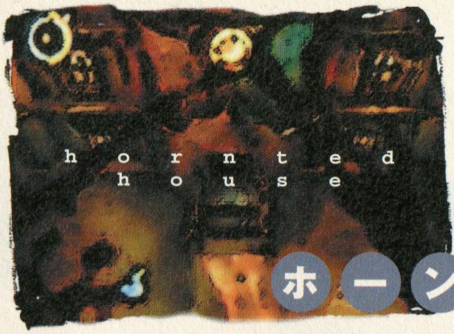
強い風が吹きすさぶ **こもれびロード**



おいしい食事あります **ヤマネコ軒**

キノコでトリップ キノコの森

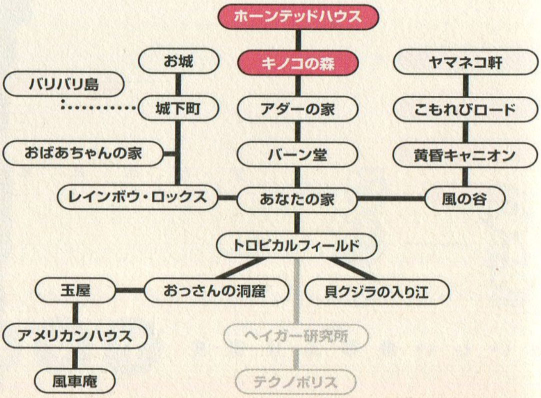
f o r e s t



食いしん坊な幽霊の住む ホーンテッドハウス

アダーの家の前を通るとキノコの森に行きつく。キノコの森は、湿った土地に巨大なキノコが密生しており、ここで取れる不思議なキノコが欲しい人以外は、気味悪がってあまり入り込まない。また、ここはカクンテ人たちの住処でもある。

キノコの森を通り抜けると、不気味な2階建ての屋敷、ホーンテッドハウスが見えてくる。屋敷の周辺は昼間でも薄暗く、人を寄せつけない雰囲気がある。ここはまさにお化け屋敷そのもので、屋敷の中に入ると地下室から助けを求める声が聞こえてくる。ここには成仏できない幽霊、ウィスパーが住みついている。

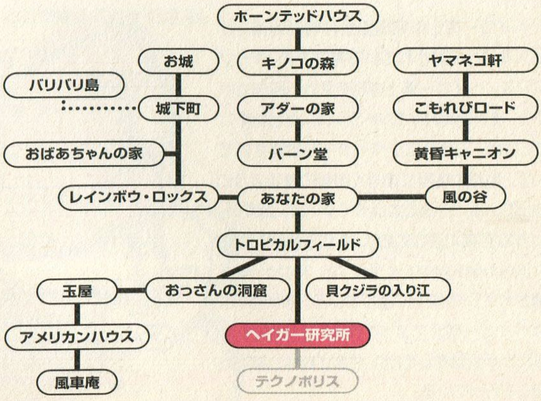


l a b o r a t o r y

寄付金歓迎　ヘイガー研究所

トロピカルフィールドの一角に設けられた厳しい検問を抜けると、ヘイガー博士の研究所への入り口がある教会が見えてくる。

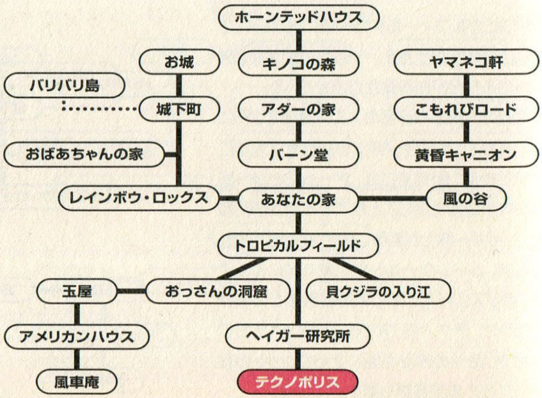
教会の内部から秘密の入口を通ってさらに奥に進むと、ヘイガー博士の研究室に入ることができる。研究室には、ゲームのヒントが書かれた奇盤を読むことができる奇盤解読機や、ヘイガー博士が製作したアンドロイドのタル人間、ムーンワールドの北東の島にあるテクノポリスに行くための転送装置などの機械のほかに、テクノポリスに住むロボットたちの情報や、月への旅を可能にするロケットの設計図などの重要書類も置かれている。



t e c h n o p o l i c e

ロボットたちの町 **テクノポリス**

ヘイガー博士の発明協会の特別会員だけが入ることを許されている機械の街、テクノポリス。ヘイガー博士の研究室から転送されると、まず近代的なエントランスにたどり着く。ここには、三台のエレベーターが設置されていて、目的の場所に素早く移動できるようになっている。一台のエレベーターは、ロボットたちの自室に通じており、もう二台はそれぞれ流行の最先端を行くクラブと、月ロケットが置かれている屋上に通じている。またここにはヘイガー博士によって作られたロボットたちだけが生活をしており、さまざまな仕事を分担して行っている。

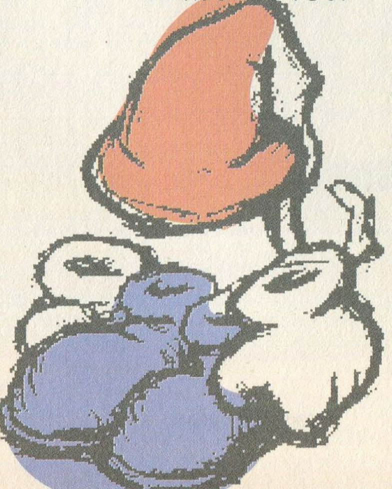


第2章

ムーンワールドの住民たち

CHARACTER EVENT

『MOON』では、ひとりの登場人物にひとつの物語があり、
そこにラブが秘められている。
この章ではキャラクターごとのラブの獲得法を物語形式で紹介。
また、キャラクターの日々の行動も、
ここで知ることができる。



TVゲームの世界に吸い込まれてしまった

落ちた少年の物語

勇者

少年が部屋でプレーしていたゲームの主人公。なぜか少年と同じ名前。ゲームでは世界を救うためにモンスター退治をしているかっこいいヒーローのはずなのだが、実際は罪もないアニマルを倒して経験値を稼いでいる。

勇者の生きざま

月からやってきたアニマルを倒してレベルアップし、月にいる竜を倒す。

少年

部屋でゲームをしていて、突然テレビの中へ吸い込まれてしまった少年。ムーンワールドではタマシイだけの存在、透明人間になってしまった。ゲームの世界から現実世界に戻るために旅を始める。旅のテーマは“ラブ”。

少年の生きざま

殺されたアニマルを救ったり、人々の頼みを聞いたりしながらラブを集める。

町はうわさで持ち切り

ムーンワールドに迷い込んだ少年

少年がテレビに吸い込まれて気がつくと、目の前にはさっきまで遊んでいたゲームの世界と同じ光景が広がっていました。町の人々が見守る中、伝説の勇者がお城に呼ばれて月の光を食べてしまった悪い竜を倒しに行く……。でも、ちょっと様子がおかしいようです。ゲームの中では勇者はとてもカッコいいヒーローだったはずなのに、今少年の前にいるのは、犬をモンスターと勘違いして追いかけ回している勇者と、そんな彼を横目で見ながらうわさ話に花を咲かせる町の人々……。少年が誰かに事情をたずねたくてもみんなには少年の姿が見えないのか、気づいてくれる人は誰もいません。

しかたなく城下町を出て歩いていると、少年は町外れの小さな家へたどり着きました。家の中には目の不自由なおばあちゃんがいて、いきなり入ってきた少年を自分の孫だと勘違いしているようです。このまま家を後にするのは気が引けますし、ほかに頼る人がいない少年は、ベッドでひと休みすることにします。

おばあちゃんは目が不自由

おばあちゃんの焼いたクッキーをあげようね

ムーンワールドを歩き回ってみましょ

はじめてのお使い

おばあちゃんの孫の話

「おばあちゃん」

少年のことを自分の孫とカン違いして服やクッキーをくれる、やさしいおばあちゃん。孫の死が信じられず、少年を本当の孫のようにかわいがる。

おばあちゃんの生きざま

朝、目覚めて家の中をうろうろする。その後、庭に出る。昼の終わりになると家に帰り、家の中をうろうろする。その後揺り椅子で眠る。

●おばあちゃんの物語を始めるために

昼間、おばあちゃんに話しかける。

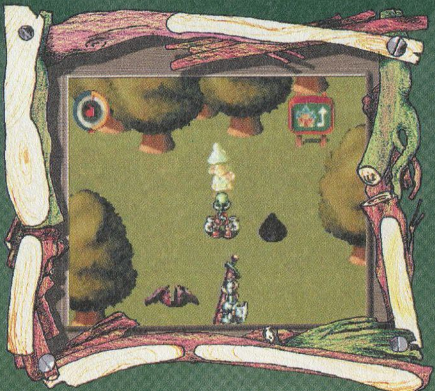
LOVE・・・・・・・♥

パン屋でお買い物

パン屋へお使い

朝、少年が目を覚ますとおばあちゃんが孫の服を用意してくれていました。これを着れば、少なくとも町の人に気づいてもらえないということはなさそうです。おばあちゃんから手作りクッキーをもらった後、城下町でパンを買ってくるように頼まれます。昨日は知らん顔の城下町の人々も今日は大丈夫、バーの前で出会った勇者以外はみんな話をしてくれます。中でもヨシダというしゃべる鳥は物知りで、アイテムの使いかたなどいろんなことを知っています。少年は今度彼の家に遊びに行くという約束をします。ベイカーの店でパンを買い終えて町を出ると、少年は"スライム"を焼き殺す勇者の姿を目撃します。少年が勇者の後を追おうとすると、ムツジローという謎の人に呼び止められました。そして殺されたアニマルを救ってほしいと頼まれます。どうやら少年には死んだアニマルを生き返らせる不思議な力があるようです。家に戻りおばあちゃんにパンを渡すと、少年はベッドにもぐり込み眠りについたのです。

◆クッキーをもらった直後に話しかける。また、バーの前で勇者に会っていないとムツジローは登場しない。

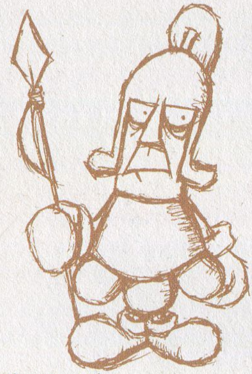


ムツジローさんに会った

私は息子と約束したんだ……

王宮兵士のささやかな夢

飛べ飛べエアプレーン



イビリー

奥さんと息子と離れ離れに暮らしているお城の兵士。会えない息子との約束を果たすため、休日になるとエアプレーンを飛ばす練習をしている。

イビリーの生きざま

毎朝、仲間のフレッドを起こしてから、正面の廊下で見張りにつく。夜になると自分の部屋に帰り寝る。三日月、涙、ネカの日の夜はバーへ飲みに出かける。太陽の日は城でエアプレーンを飛ばす。

●イビリーの物語を始めるために

太陽の日の昼間に城のバルコニーへ行く。

LOVE・・・・・・・♥♥

バーでのひととき

ノージのアドバイス

ちょっぴり哀しいお父さん

太陽の日は、お城の人も町の人もお休みです。少年がお城に入っていくと、2階の奥にあるバルコニーで城兵のイビリーがエアプレーンを飛ばす練習をしています。町の酒場でお酒を飲むのが楽しみ、というイビリーにしては子供っぽい趣味です。イビリーは少年に自分がエアプレーンを飛ばす理由を教えてくれます。イビリーが離れ離れになっている奥さんや子供とまだ一緒に暮らしていた頃、「1時間以上飛び続けるエアプレーンをプレゼントする」という約束を息子としていたこと、子供との約束を守るために毎週太陽の日にエアプレーンを飛ばしているということなど。事情を聞いた少年は、毎週太陽の日にはイビリーの応援に行くことにしました。少年が応援を始めてから3週目の太陽の日、お城に留学しているおもちゃの国の王子様、ノージが一緒に応援してくれました。そしてノージのアドバイスによって、ついにエアプレーンは大空へはばたき、何時間も飛び続けたのです。いつか、イビリーがこの飛行機を子供に見せる日がくるといいですね。

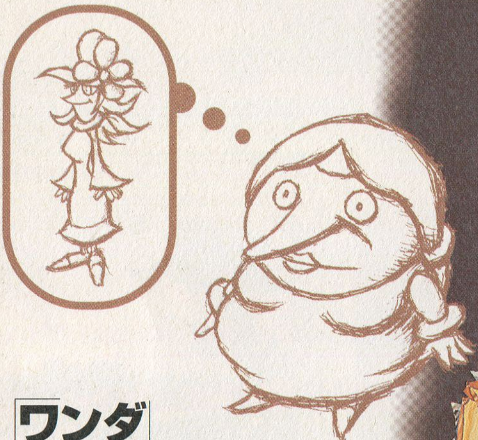
◆合計3回、太陽の日に応援に行く。

ついにお父さんはやりました

若い頃は、そりゃあスマートで……

バスト1.5m、ウェスト1.5m、ヒップ1.5m（推定）のおっかさん

サンライズパールの思い出



「ワンダ」

バー「ワンダ」のママ。太り過ぎてカウンターから出られなくなってしまい、一日中カウンターの中で過ごしている。寝るときもカウンターの中。

ワンダの生きざま

毎日酒場の中にいる。昼間は寝てて、夜になると起きる。

●ワンダの物語を始めるために

夜にバーへ行き、飲み物の注文をするとなくした指輪の話が聞ける。

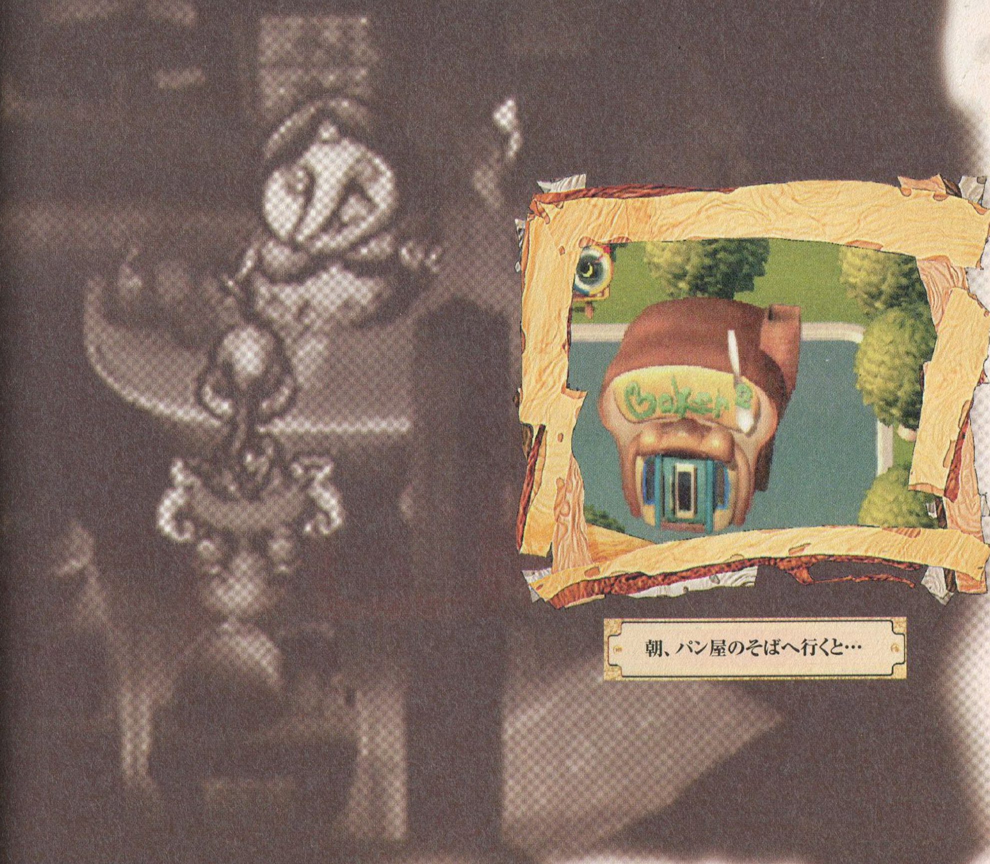
LOVE･･･････♥

昔のことを話すワンダ

ワンダの青春時代

太っちょおばさん、ワンダは昼間はカウンターで眠り、夜は酒場をきりもりする気のいいママさんです。ただ、飲み物を注文しないとちょっと冷たいのが玉にキズなのですが……。バーには決まった日に城兵のイビリーやパン屋のベイカーなどが飲みにきています。バーにきている間は、その人の意外な一面を知ることができますし、ワンダは町の人々のことをよく知っていますので、ネームカードを見せるといろんなことを教えてくれます。勇者も一度飲みにきたようで、少年がタンスを調べようとすると、ワンダがさっき勇者がタンスから下着を持ち出して行ったと話してくれます。今でこそカウンターから出られないほど丸くなってしまったワンダですが、昔はスマートで好きな人もいたようです。そんなワンダの悩みは昔、恋人からもらった指輪を無くしてしまったこと。少年は指輪を見つけるためにワンダのいう怪しい場所を探してみます。するとワンダのなくしたサンライズパールの指輪が見つかったのです。

◆ワンダと話す前でもサンライズパールは入手可能。

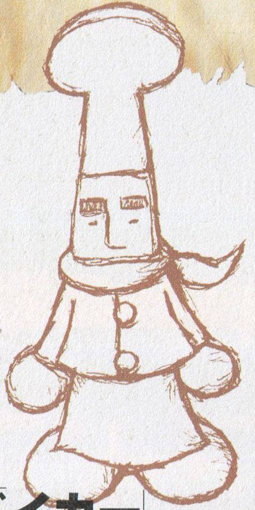


朝、パン屋のそばへ行くと…

いらっしゃい　今日もおいしく焼けたよ

ベイカーの出生の秘密が明らかになる

パン屋の嘆き



ベイカー

パン屋の主人。控えめな性格で店が終わると家に閉じこもることが多い。実は彼には他人にいえない出生の秘密があるとか……。

ベイカーの生きざま

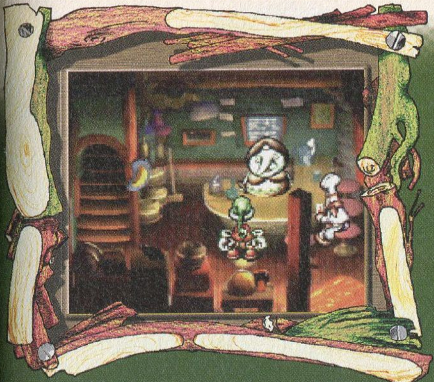
平日は店でパンを売っている。山びこの日の夜は酒場へ行き、夜明け前に家へ帰ってくる。太陽の日は商店街でうろうろし、夜になると店に戻る。

心配するワンダ

●ベイカーの物語を始めるために

山びこの日の夜に酒場へ行く。

LOVE・・・・・・・♥



泥酔するパン屋

控えめなパン屋と朝をむかえる

地味で控えめ、それがパン屋のベイカーです。少年がベイカーの家の奥の部屋へ入ろうとすると、控えめなはずのベイカーがいつになく慌てて少年を叱るのです。どうやら勇者も前に同じことをして怒られたようです。ベイカーからはネームカードをもらうことができませんが、彼の売るパンがネームカードの代わりになってくれます。酒場のワンダにパンを見せると、毎週山びこの日にベイカーが飲みくることを教えてくれます。興味をもった少年はその夜にバーへ行ってみることにしました。そこにいたのは酔って真っ赤になったベイカー。夜もすっかり更けてふらふらと家に帰るベイカーについて行くと、いつもはカギのかかっている店の扉が開いています。少年がおそるおそる店の奥の部屋に入ってみると、ベイカーの服が脱いだまま放り出されており、その側にはパンが落ちていました。少年がしばらく部屋の中をうろうろしていたそのとき、想像もできないようなことが起こったのです。

◆ベイカーがパン屋に戻ったら、すぐに後を追う。夜明け前にイベント発生。

おそるおそる中へ

おうゆっくり見ていきな

怪しい品々を売る男

キュリオの掘り出し物

キュリオ

昼は2階で、夜は1階でよろず屋を営む。商売熱心な男で、勇者が現れるとすぐに勇者のブロマイドなんかを高値で売ったりする。

キュリオの生きざま

昼間はよろず屋の2階で商売、夜は1階で商売する。深夜に眠る。店は年中無休で営業している。

昼は消耗品が中心

●キュリオの物語を始めるために

夜、よろず屋で買い物をする。

LOVE・・・・・・・♥♥

夜は変わったアイテムを販売

ボロもうけを狙ってみても

よろず屋のキュリオの夢は大金持ちになることです。そして伝説の勇者が現れたことをきっかけに、大儲けをしようと考えて『勇者のブロマイド』を売っています。今のところ勇者グッズはブロマイドだけですが、売り上げがよくないのでしょうか？ほかのグッズが売られる気配はありません。キュリオは昼間はお店の2階で、夜は1階で商売をしています。少年が昼間にお店に行ったとき、キュリオは“釣りざお”や“タオの好物”などを見せてくれました。よそでも手に入りそうな消耗品ばかりですが、いずれ必要な物があれば買う時があるかもしれません。夜にやっている1階のお店ものぞいてみると、昼間に売っているものとは違った、変わったアイテムを売っています。なにか特別な道具ばかりのようですが、今は何に使うのかわかりません。帰ろうとする少年をキュリオが呼び止めます。彼がいうには、どうやら掘り出し物を1000ネカで売ってくれるということなのですが……。

◆“タオの好物”、“釣りのえさ”はほかの場所でも入手可能。また“掘り出し物”は、買うのを断るたびに値段が下がる。

ホントに高いよ

萬屋 **KYURIO**

キュリオの店
売りつくし大セール

大感謝祭

1Fにて先着1名様に限り「キュリオ掘り出し物」大感謝ご奉仕！

厳選特価。お求めやすい価格で提供いたします。

12-34号

キュリオの店本店2F
カウンターにて開催

勇者のうわさ話
には必須です

勇者ブロマイド

特別
奉仕価格 **2000**ネカ

ワンちゃん満足
犬まっしぐら

タオの好物

特別奉仕価格 **10**ネカ

つりには
欠かせません

つりざお

奉仕
価格 **400**ネカ

食いつき
バツグン

つりえさ

奉仕
価格 **10**ネカ

お花の気持ちが分かっちゃう

翻訳フラワー

※花屋さんで試してみてね

奉仕価格 **500ネカ**

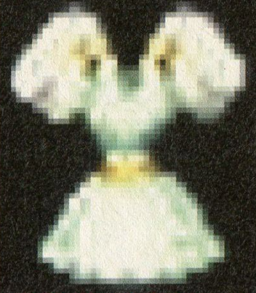
小さい文字でもすらすら読める

虫メガネ

※隠し財宝が見つかるかも

奉仕価格 **300ネカ**

ステージ衣装にぴったり



フリルのドレス

※デビュー真近のお嬢さまにおすすめ

特別奉仕価格 **700ネカ**

クロロホルム

眠れない人のために

※不眠不休の人にやすらぎを

奉仕価格 **100ネカ**

不要品高価買い取り!!

最高額換金アイテム

クラウン

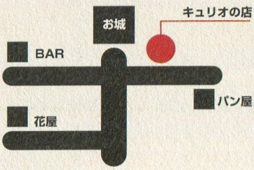
900ネカ

品名	買い取り価格
●不思議なキノコ各種	7ネカ
●クズ花火	7ネカ
●ゴミ各種	CALL
●月の涙	750ネカ
●手作りクッキー	35ネカ

その他の商品も高額にて引き取ります

引き取り価格

定価の 30%OFF



RECYCLE SHOP

萬屋キュリオの店

ご来店は：城から徒歩3分。ベイカーパン店すぐそば。

眠い〜眠い〜

日課は寝坊、仕事ヤル気なしの男が熱く燃える瞬間

無口なフレッド

フレッド

一見地味なお城の兵士。朝寝坊をして、いつも相棒のイビリーに起こされる毎日。イビリーがバーへ出かけている間が彼にとっての至福の時間だ。

フレッドの生きざま

毎朝、イビリーに起こされ、正面廊下で見張りにつく。夜になると部屋へ帰り寝る。三日月、涙、ネカの日の夜はこっそりどこかへ行く。太陽の日は一日中部屋にいる。

怪しい笑みを浮かべるフレッド

●フレッドの物語を始めるために

夜、イビリーが出かけた後、フレッドも部屋を出るので後をつける。

LOVE・・・・・・・♥♥♥♥♥♥

クールだよ、フレッド

ねぼすけのフレッドは、勤務中はいつも居眠りをしているし、イビリーのようにお酒を飲む習慣もなく、休みの日に町へ出てくることもありません。フレッドからもらったネームカードをみんなに見せると、大臣には月給がもったいないといわれ、ノージには「なにこれ？」といわれてしまいます。ちょっと目立たない人ですが、城兵フレッドは世を忍ぶ仮の姿なのです。あるとき少年は、相棒のイビリーすら知らなかったフレッドの正体を偶然見てしまいます。イビリーが酒場へ行った後、フレッドはこっそり部屋を抜け出してどこかへ出かけていきます。少年がフレッドに見つからないように後をつけていくと、フレッドは誰もいない謁見の間に入っていきました。少年も中に入ってみると、そこにはまったく別人のフレッドが立っていたのです。

◆フレッドが出ていくのを大臣の部屋の前あたりで待つ。見つかるとフレッドは部屋に戻ってしまう。

行動がどうも怪しい

イライライライライライライラ

犯人は第一級犯罪に処す!!

司法書紛失事件

大臣

なんでも深刻に考えすぎる、真面目かつややヒステリックな人。マイペースの王様をちょっと心配している。月の光を取り戻すため、勇者を派遣する。

大臣の生きざま

平日の昼間は謁見の間でうろうろし、夜になると自分の部屋へ戻る。しばらく机に向かって勉強した後、寝る。太陽の日は部屋でずっと勉強している（大臣が司法書を探しているときはテラスにずっといる）。

大臣の頭痛のタネはノージ

●大臣の物語を始めるために

大臣の司法書を入手する。

LOVE・・・・・・・♥♥

いつもイライラしてるのです

お城の大臣はとても忙しく、こなす仕事もつれづれ新聞の一面ニュースの記事担当に財政、政治、そして歴史の勉強と実に幅広いものでした。ストレスだらけでいつもイライラしている大臣ですが、頭痛のタネの多くはのんびりした王様の性格と、ムーンワールドに留学しているおもちゃの国の王子様ノージのイタズラのせい。

ある日、少年がお城の廊下を歩いていると、片隅に何かが落ちているのを発見します。どうやら大臣の司法書のようですが、とりあえずノージに拾った司法書を見せると自分の落とした大臣の本だといいます。そうとは知らないかわいそうな大臣は、昼も夜もバルコニーで空を見上げてはため息をつくばかり。そして司法書を盗んだ犯人は重罪にするという過激な発言をしたから大変です。問題が大きくなる前に大臣に司法書を渡してしまいましょう。

◆司法書は左側の廊下に落ちている。手に入れるとそれ以降、大臣はバルコニーにずっといる。

こんなところに司法書が

犯人はノージ？

この計画は完全に失敗に終わった　S・ヘイガー

虹が架かるとき、世界は救われる……ホントに?

天に架かる虹の橋

「虹マシーン」

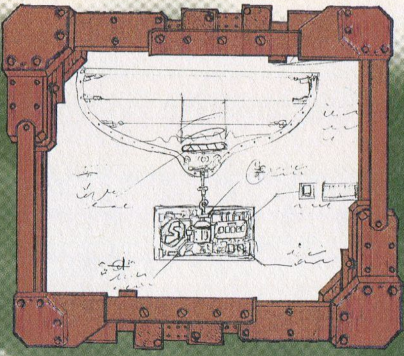
ヘイガー博士の作った実験作品。レインボウ・ロックスの奥に何気なく置いてある。人工的に虹を作りだす機械。

看板がヒント

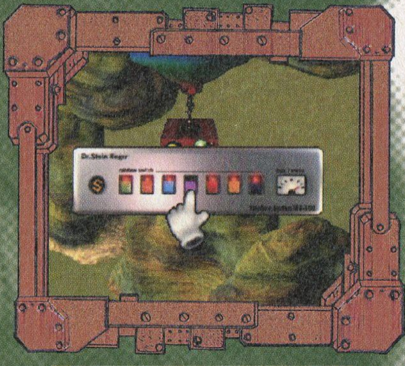
●虹マシーンの物語を始めるために

ムツジローに会い、「アニマルファイル」を入手している。

LOVE・・・・・・・♥



虹マシーン図解



ボタンを押してみましょう

伝説の装備(？)を身につけた勇者

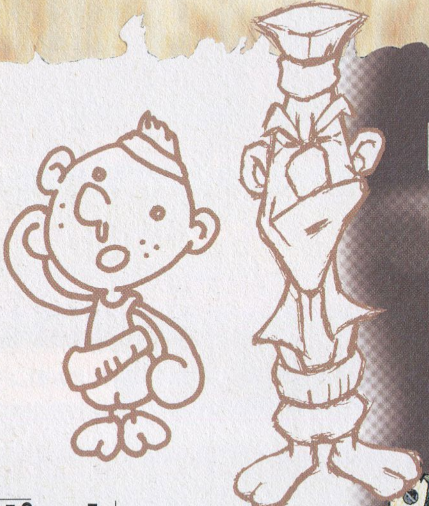
町はずれで会ったムツジローにいわれたとおり、かわいそうなアニマルたちのソウルを救うためにレインボウ・ロックスまでやってきました。ここには多くのアニマルたちのソウルがさまよっています。通り道を"ハズカシ岩"という岩が通せんぼしていますが、この岩は恥ずかしがりやなので少年がこの岩の前でじっとしていると恥ずかしさのあまり真っ赤になって、勝手にどいてくれます。しかし、レインボウ・ロックスの出口付近の岩だけはなにかよほどショックなことでもないかぎり、動かないようです。とりあえずあたりを歩いていると、虹マシーンという不思議な機械を見つけました。

途中にあった看板に書かれていたように、ボタンを押してみると、不思議なことにレインボウ・ロックスにきれいな虹がかかりました。そして虹の下には、ワンダの下着を身につけた勇者が……。この姿を見た頑固なハズカシ岩も、あまりのショックに思わず道を開けてしまったのです。

◆ボタンは虹の色のとおりに押せばいい。虹マシーンが動き出すと動かない岩の先に行くことができる。

変態になるべきか、ならざるべきか、それが問題だ

ニッカとポッカの思い出



ニッカ

大工の親方。相棒のポッカと暮らしていたが、相棒がおかしくなってしまったため旅に出る決意をする。衝動のままに掘って掘りまくりたい今日このごろ。

ニッカの生きざま

大工を辞めて、どこかで穴掘りをする日々。

ポッカ

ニッカの相棒で、縛られるのが好き。道案内も得意で、少年の旅の道しるべになってくれる。夜はしばられたまま眠る。

ポッカの生きざま

縛られたまま、生きていく。昼も夜も道案内をする。

新しい少年の家

●ニッカとポッカの物語を始めるために

ニッカに話しかけられたら「はい」と答える。ポッカに道をすべて聞くとイベント発生。

LOVE・・・・・・・♥♥

それぞれの道、歩いてくんだね

大工のニッカは迷っていました。ポッカは自分の大事な相棒で、ふたりで家を作ったこともありました。うれしいときも悲しいときもいつもふたり一緒だったのに……。しかし、ポッカは突然しばられているのが好きな変態になってしまったのです。「自分も変態になるべきかならないべきか、それが問題だ」。そんなとき、少年が彼らの前を通りかかりました。ニッカは思わず声をかけます。「ちょっと話を聞いちゃくれないか？」。少年に悩みを打ち明けたニッカは、思い出の詰まった家を少年にたくして去っていきます。

残されたポッカは縛られたまま、少年の道しるべになることを望んでいます。ニッカとポッカ、それぞれの道を選んだ男たち。彼らの思い出は家の片隅に残された1枚の写真だけです。

ふたりで建てている家の前にて

プンプン坊や、どこへ行きたいの？

色っぽいめしべのお願い…聞いて

おしべとめしべと花粉プンプン

おしべ

めしべ

おしべを調べてみると？

ワープ花

ヘイガー博士によって作られた実験プラント。各地にいるおしべの花粉をめしべにプンプンするとおしべのところまでワープできるようになる。

●ワープ花の物語を始めるために

おしべの花粉をめしべにプンプンする。

LOVE・・・・・・・♥

離れた場所にワープできる

家のそばに咲く妖しい花

レインボウ・ロックスへ行く途中で、少年が出会ったゼンマイのような植物。彼の名はおしべ。話しかけると"花粉ダンゴ"というアイテムをくれます。おいしそうだったので食べてみようとしましたが、どうやらこれは食べ物ではないようです。

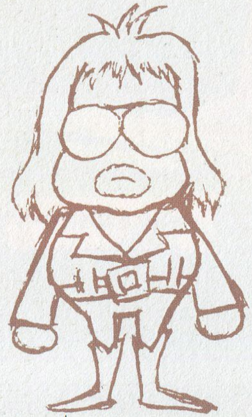
少年の新しい家の脇には、つぼみのままの花が生えています。彼女の名はめしべ。おしべの愛を受けたい年頃の色っぽい植物ですが、少年が花粉ダンゴをあげると「あなたのことを食べてもいい?」とちょっと怖いことをいいます。めしべの言葉に好奇心を抱いた少年は、ためしに食べられてみることにしました。するとめしべは本当に少年をまるごと飲み込んで食べてしまったのです。すると、不思議なことに花粉をくれたおしべのところまでワープしてしまったのです。

◆ワープできるのはレインボウ・ロックス、トロピカルフィールド、キノコの森の3ヵ所。

キミのスタイルにはロックが足りないね（爆笑）

バーンと音楽知識のくらべ合い

憎らしいアンチクショウ



バーン

MDショップをやっている、音楽にうるさい理屈っぽい男。彼と張り合おうとすると、ちょっとイヤな思いをするかも。でも、親友になることもできる。

バーンの生きざま

毎日、ギターの練習をしている。夜はギターを抱いたまま眠る。昼も夜も店は開いている。

必至に練習するバーン

●バーンの物語を始めるために

バーンの質問に対して「くわしいよ」と答える。

LOVE・・・・・・・♥

でもギターはヘタだ

3曲当てると態度が変わる

ムカ! 思いっきりバカにしてる

キノコの森に向かう途中の洞穴で出会ったバーンは、ちょっと高飛車な人。自分もギターの腕前はイマイチのくせに、少年に音楽クイズを出して、1度でも間違えると大笑いするのですから。音楽クイズというのは、バーンが自分で売っているMDのイントロクイズのこと。 MDショップを経営しているバーンが詳しいのは当たり前なのですが、やはり悔しいので少年はバーンの音楽知識に負けないように勉強する決意をします。でも結局MDを買わなければならないので、バーンの店のお世話になります。それがちょっとシャクなのですが……。

◆問題は3回連続で出題される。3曲は同じ色の箱の中から出される傾向がある。ひとつの箱に的を絞って覚えると効果的。

私には見エるのです

アナタは神に会いタイですか？

神に近づく修行なのデス

アダー

神さまを崇める、というより自分が神さまになりたくてどうしようもない人。少年にも神の修行を迫ってくる。かなりの電波系キャラクター。

アダーの生きざま

昼間は神さま修行、夜は寝ている。

試練1、神さまポエム

●アダーの物語を始めるために

アダーの家へ行き、アダーの質問に対して「修行する」と答える。

LOVE・・・・・・・♥♥

試練2、神さまボイス

試練3、神さまフェイス

みナさんの神、
アダーでゴざいます

少年が手に入れた新しい家のポストに、アダーという人から手紙が届いています。その内容から察すると、アダーという人は何かの宗教にハマっている人のようです。興味をもった少年がアダーの家を訪れると、彼に修行をすれば透明人間から普通の人間に戻れるといわれます。修行の効果はわかりませんが、ここから先の道はシトビシャスの死体が通せんぼしてますし、修行するとなにかいいことが起こるかもしれません。

アダーの修行をすべて終えると、空からシトビシャスのソウルが降りてきました。少年が急いでキャッチすると、シトビシャスはタコ星人に運ばれて月へ帰っていきます。その後、アダーの中でどういう変化が起きたのか、彼は悟りを開き“ラブヒントサービス”という新商売を始めるのです。

◆修行は3種類。各8問正解するとシトビシャスが現れる。その後アダーに話しかけるとアダーが覚醒する。

ワンワンワンワン

オシッコするだけが能じゃないぞ

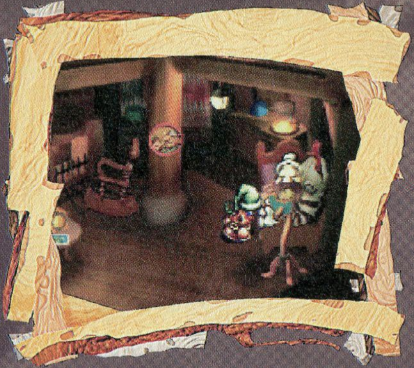
おばあちゃんが寝込んだ

タオ

おばあちゃんの家で飼われているオス犬。ゲーム序盤で勇者に追い回されていたが、無事に逃げられた。日課は夜の散歩。

タオの生きざま

朝になると庭に出る。昼間は庭でうろうろしており、夕方に家へ入る。深夜になると家を出て、レインボーロックスにあるタオの隠れ家へ行く。穴に何かを埋めて家に戻り寝る。



何かがおばあちゃんの上に!

●タオの物語を始めるために

ニッカに家をもらってからおばあちゃんの家へ行くとイベントが起きる。

LOVE・・・・・・・♥♥♥♥♥

ただ今タオの特訓中

おばあちゃんの代わりに タオのお相手

自分の家で寝泊まりするようになったある日のこと、少年が久しぶりにおばあちゃんの家へ行くと、おばあちゃんが病気になって寝込んでいるではありませんか。どうやらおばあちゃんの体の上に乗っているヘビーのソウルが原因のようです。そうとは知らないおばあちゃんは、少年にタオの遊び相手になってやってほしいと頼みます。タオは、城下町で勇者に追いかけまわされていた、ちょっとお行儀の悪い犬のことです。おばあちゃんの病気も心配だけど、少年はこれを機会にタオをしつけることにしました。

少年はタオの好物をキュリオの店で買ってくると、庭で調教を始めました。タオに好物の骨を見せて、それから命令をします。始めはいうことを聞いてくれませんが、命令を何度か繰り返すうちにタオは少しずつ芸を覚えてくれます。タオが最後の命令を覚えたとき、目の前にあるものが現れました。

◆タオが召喚を覚えた後、もう一度「召喚」を命じると、ヘビーのソウルが庭に出てくる。

ヘビーがいなくなって
おばあちゃんが復活

君も釣りしに来たのかい？

趣味と実益かねてます

ガマカツ世界を釣る

ガマカツ

釣りこそ人生のすべてと悟りを開いてしまったようなおじさん。釣りをしていないときは釣りのエサを採り、夜も釣り場でキャンプをするほどの釣りマニア。釣りの仕方を教えてくれるという、人のいい面を持っている。

ガマカツの生きざま

三日月、涙、ネカの日はトロピカルフィールドで釣りのエサを採っている。夜になると帰ってきて寝る。そのほかの日は昼間に釣りをして夜になると寝る。

したくをするガマカツ

●ガマカツの物語を始めるために

貝クジラの入り江で貝クジラのソウルをキャッチする。その後の太陽の日の昼間に、ガマカツが釣りコンテストを開催する。

LOVE・・・・・・・♥

フィッシングコンテストにようこそ

貝クジラの入り江に住んでいるガマカツマツカタ。最強の釣り人である彼は、昼間は大好きな釣りと釣りのエサ採り、夜は魚型の特注寝袋で寝るという釣り三昧の生活をしています。そんな彼の悩みは、入り江のヌシである貝クジラが勇者に殺されてしまったために、夜になると貝クジラのソウルが、ガマカツの夢の中に現れて助けを求めるようになったことです。それを知った少年は、夜の入り江で貝クジラのソウルを釣り上げます。貝クジラの夢を見なくなって安心したガマカツは、太陽の日にフィッシングコンテストを開催するようになります。少年もコンテストに100ネカ払って出場してみます。どうやら5匹以上魚を釣ると、とてもいいものがもらえるらしいのですが、釣りを始めようとすると、いきなり変な男がやってきて海を汚すなと説教を始めたのです。一体何者なんでしょう？　さぁ、それはさておき、コンテストのスタートです。

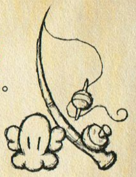
◆夜、貝クジラのソウルを釣る。それ以降、太陽の日になるとコンテストが開催される。1回目のコンテストのときに、エコ倶楽部のウミが現れ説教をする。

制限時間に注意しましょう

名人 ガマカツによる 釣り場案内

●ガマカツ基礎知識

釣りには、釣りザオと釣りエサが必要だよ。
特に釣りエサは多めに用意しておこう。



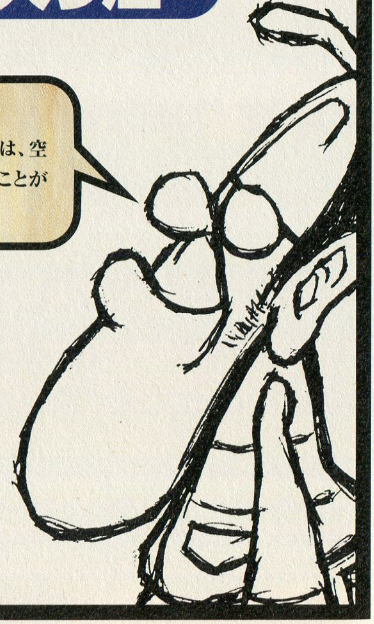
●ガマカツ実践編

ウキが全部沈んだら、素早く○ボタンを押してアワセをいれよう。うまく魚が掛かったら、ボタンをリズミカルに押して釣り上げよう。

貝クジラの入り江

●最初の釣り場だ

ここは私のホームグラウンドだ。貝クジラのソウルを助けるまでは、空缶やボロ靴しか釣れないが、それ以降はいろいろな魚を釣ることができるようになる。がんばってくれ。



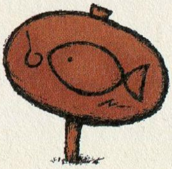
名前	売り値	アクションリミット回復率
マンボウ	84ネカ	小さいハート1回復
アンコウ	105ネカ	小さいハート1回復
アイアンフィッシュ	189ネカ	小さいハート1回復
ピラルクー	203ネカ	小さいハート1強回復
ピンクフィッシュ	225ネカ	小さいハート1強回復
オコゼ	35ネカ	小さいハート1強回復
空缶	75ネカ	－
ボロ靴	75ネカ	－
???????	0	－

風の谷の釣り場

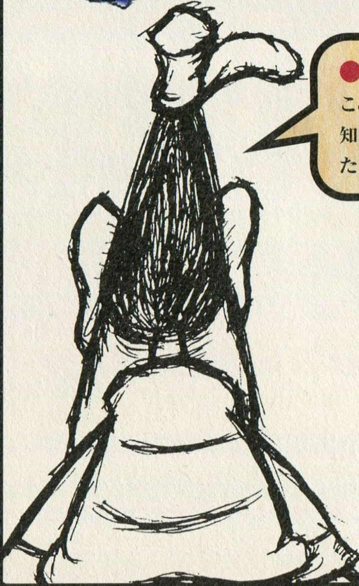
●砂の中から釣り上げよう

ここは風の谷の中にある釣り場だ。ここにいる魚はどれも大物だが、釣り場にはある一定の時間にしか出入りできない。アクションリミットの残りには常に気を配ろう。

名前	売り値	アクションリミット回復率
砂ウツボ	280ネカ	大きいハートの10分の1回復
さばくじら	560ネカ	小さいハート2回復
ミジンコ大王	630ネカ	小さいハート2強回復



キノコの森の秘密の釣り場



●謎の多い釣り場だ

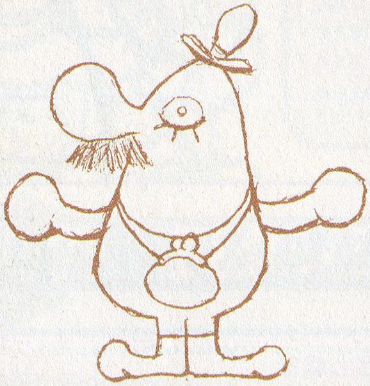
ここの釣り場はカクンテ人が管理している秘密の場所だ。詳しくは知らないが、変わったものがいろいろと釣れるらしい。ここで釣れたものを料理して出している食堂もあるそうだ。

名前	売り値	アクションリミット回復率
魚人	70ネカ	小さいハート2強回復
うしがえる	70ネカ	小さいハート1回復
おたまじゃくし	70ネカ	大きいハートの10分の1回復
テレビ	7ネカ	−
冷蔵庫	7ネカ	−
タイヤ	7ネカ	−
お人形	7ネカ	−
ゲーステ	7ネカ	−

不眠不休で店休み

洞窟の中で暮らすおっさんの悩みとは？

おっさんの眠れぬ日々



おっさん

“たこちゅう”という食べ物を売っている。現在眠りたくても眠れない状態が続き、閉店中だ。

おっさんの生きざま

イベント前はずっと休業中。イベント後は不眠不休で開店中。

眠れない人には眠り薬を

●おっさんの物語を始めるために

キュリオの店でクロロホルムを買い、おっさんに嗅がせる。

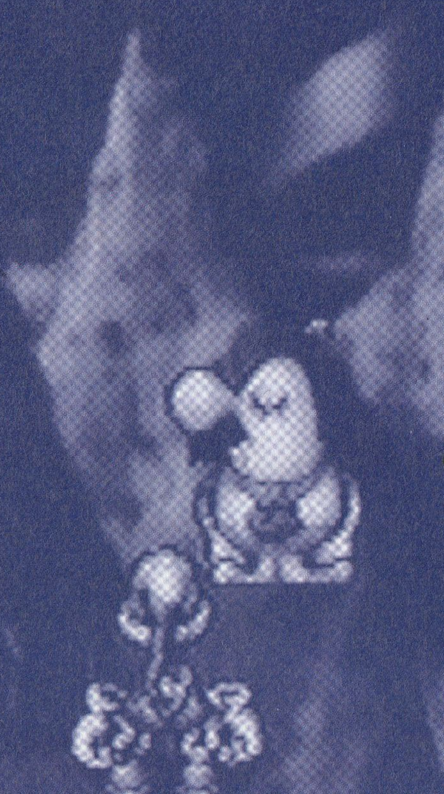
LOVE・・・・・・・♥

寝不足で苦しいおっさん

少年がトロピカルフィールドの奥まで歩いていくと、そこには洞窟があり、中にはひとりのおっさんがいます。話しかけても「不眠不休で店休み」というだけです。"店休み"ということは、もともと何かのお店だったようです。彼の側にはドリーム星人の死体が転がっています。アニマル図鑑によると「夢を食べられた人は眠れなくなる」と書いてあります。つまり、おっさんはドリーム星人に夢を食べられて眠れなくなってしまったようなのです。

少年は、おっさんに心安らかに眠ってもらうよう、キュリオの店で買ったクロロホルムを使ってみることにします。すると、おっさんは「うっ！」と一言だけ残し眠りにつきます。しばらくするとおっさんはさわやかに目覚め、少年にお礼をいいます。ずっと閉まっていたいたお店もまた再開したようです。

◆おっさんの店では"たこちゅう"というワープアイテムを売っている。



おいしいたこちゅうだよ!

平吉と歌子の夫婦船

玉屋、一世一代の勝負

玉屋平吉

花火職人。女房の歌子と乳飲み児を抱えて、現在一世一代のしかけ花火を制作中。チャキチャキの江戸っ子職人風。

平吉・歌子の生きざま

平吉は1日1回、花火を打ち上げる。歌子は夫を陰で支える。

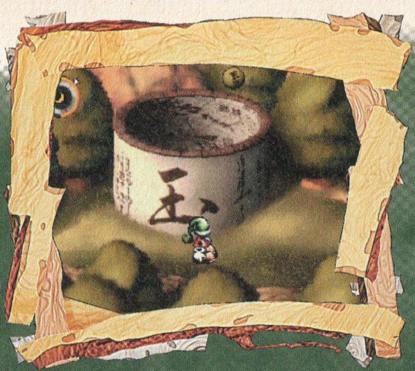
歌子

平吉を陰で支える日本の母親像。大きな愛で亭主と子供を包む。歌子が負ぶっている赤ん坊の名はトオル。

●玉屋の物語を始めるために

夕方に玉屋から打ち上げられる花火に巻き込まれる。また、平吉のイベントクリアの15日後、歌子のイベントが発生する。

LOVE・・・・・・・♥♥



花火が頭上に飛んできた

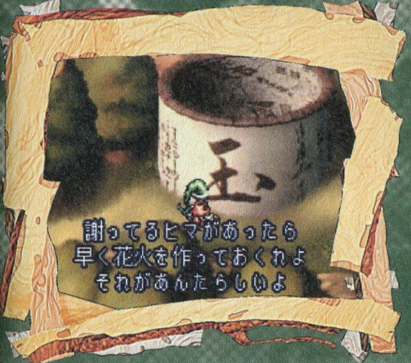
花火作りにチャレンジ

江戸っ子平吉とその妻歌子

洞窟を抜けると、少年は「玉」と書かれた大きな筒を見つけました。この筒からは1日1回、夕方になると花火が打ち上げられるのですが、そのとき偶然花火が少年の頭上に落ちてきて、爆発に巻き込まれてしまいます。少年が吹き飛ばされた場所はどうやら筒の中、そこにはステテコをはいた玉屋平吉と赤ん坊を背負った奥さんの歌子が住んでいたのです。

玉屋平吉は花火職人で現在、王様に頼まれた花火を作っている最中とのこと。平吉は思うような花火が作れないために、最近気がたっているようです。「ジャマだから帰れ」という平吉に、帰りたくないとダダをこねると、平吉は「なら、花火を作ってみろ」と難題を持ちかけます。

◆9つの火薬を順番通りに入れればいい。タオの石板に花火作りのヒントが隠されている。15日後に玉屋の前で歌子の励ましイベントが始まる。



歌子の励ましで立ち直る平吉

悩みのなさそうな人にも意外な秘密が!?

ママスのラブラブ

ママス

アメリカンハウスに住む専業主婦。家事をせっせとこなすかたわら、娘のためにぬいぐるみを作っている。

ママスの生きざま

朝から夜までリビングにいる。夜の始めにダイアの部屋へ行く。その後リビングに戻ってきてうろうろする。夜後半に寝室へ行き、ぬいぐるみを作る。

ヘイガー博士ってキライよ

●ママスの物語を始めるために

夜、アメリカンハウスを訪れ、冷蔵庫を開ける。

LOVE・・・・・・・♥

ママスの隠しごと

アメリカンハウスのママスは、夫と娘ひとりの典型的核家族の専業主婦です。芸術家肌で気弱なパパスとおませなダイアに囲まれて平凡ながらも平和な一家という雰囲気。今、ママスはダイアへのプレゼントとして、娘が飼っているペロゴンのぬいぐるみを作っています。家の中で動物を飼うと掃除が大変だからというのが理由ですが、お母さんというのはそういうものなのです。

少年が初めてママスに話しかけたとき、ママスはヘイガー博士に気をつけたほうがいいと忠告します。平和な家庭の奥さんと、町でも変人の悪名高いヘイガー博士には一見何の接点もないような気がするのですが……。少年が何気なしに冷蔵庫を開けようとすると、ママスが飛んできて開けるのをやめさせます。冷蔵庫の中身が気になった少年は夜中にママスが台所からいなくなるのを見計らって、こっそり冷蔵庫の中を開けてみます。

◆このイベントで、ヘイガーバッチ(黒)がもらえる。

ママスのナイショ

ああ、このチクチクがたまらないわ

ダイアのトモダチ、ペロゴンがピンチ！

ペロゴン救出作戦

ダイア

アメリカンハウスに住む女の子。ペットのペロゴン（アニマル名はギガー）をとてもかわいがっている。

ダイアの生きざま

朝、リビングにいる。しばらくしてから庭に出る。昼も半ばを過ぎるとリビングに戻る。夜になると部屋に帰ってうろうろしてから寝る。

●ダイアの物語を始めるために

ママスたちの寝室のベッドの下にある作りかけのぬいぐるみを調べる。その4日後にアメリカンハウスを訪れる。

LOVE・・・・・・・♥♥♥♥

ダイアとペロゴンは大の仲良し

家族の団らん

ぬいぐるみがヒント

ペロゴンが勇者に見つかった

ダイアとペットのペロゴンは大の仲良しです。ダイアはペロゴンのキュッと上がったヒップやセクシーなトゲトゲに男の魅力を感じているようですが、ペロゴンが実はメスだということには気づいていないみたいです。そんなある日、ダイアはパパスとママスに呼ばれ「プレゼントがあるから部屋を見てごらん」といわれました。ダイアの部屋にはママスがようやく作り上げたペロゴンのぬいぐるみが用意されていたのです。

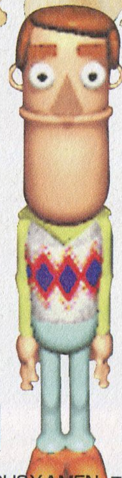
そのとき突然、勇者がやってきて庭にいるペロゴンをいじめ始めます。勇者の目にはダイアがペロゴンに襲われてると見えたのです。パパスもママスもただおろおろするばかり。「前にも似たようなことがあったような……」。少年は元の世界でプレーしていた『フェイクムーン』のことを思い出します。ペロゴンは途中で分身して炎に包まれたはず……。あのぬいぐるみが役に立つかもしれません。

◆ぬいぐるみを着て、暖炉を調べる。その後、勇者のところへ行くとイベント発生。

パパスコミックもヨロシクネ

ペロゴンの一件で作家魂に火がついた

パパス先生 ただ今執筆中



パパス

コミック作家。「YOUSYAMEN-ユウシャメン」など代表作多数。おそらくムーンワールドで唯一、勇者の働きで恩恵をうけた人。

パパスの生きざま

朝、リビングにいる。ちょっとしてから庭に出る。芝を刈った後、庭でうろうろする。夜にリビングに帰る。夜遅くまでテレビを観ている。マンガ執筆中は一日中描いている。マンガ完成後は眠り続ける。

パパスのラフスケッチ

●パパスの物語を始めるために

ダイアのイベントをクリアする。

LOVE・・・・・・・♥

ペロゴン事件でひらめいた

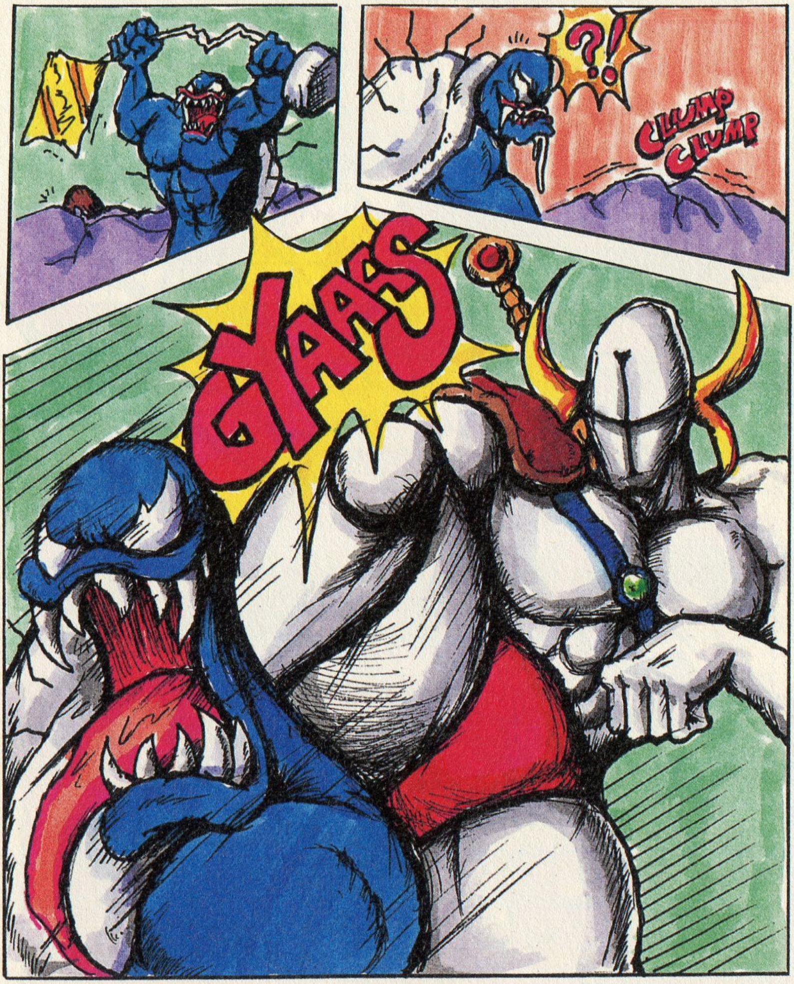
パパスの芸術が爆発した

パパスの職業はコミック作家。毎朝芝刈りをしながらコミックのアイデアを練っていますが、今はスランプでなかなかいいアイデアが浮かばないようです。そんなパパスについにコミックのアイデアがひらめきました。皮肉にもそれはダイアとペロゴンの事件がきっかけだったのです。パパスの脳裏に閃光のごとくひらめいた正義のヒーロー、その名は「ユウシャメン」。内容は、普通のサラリーマン"パパス"一家に突然モンスター"ペロゴン"が襲ってくるというもので、パパスは敵にやられるふりをして物陰に隠れユウシャメンに変身、みごとにペロゴンを倒し、ヒロイン"ママス"と手を取り合って去っていくという物語でした。コミックを描き始めたパパスはわき目もふらずに仕事に打ち込み、その5日後ついにコミックを完成させることができたのです。

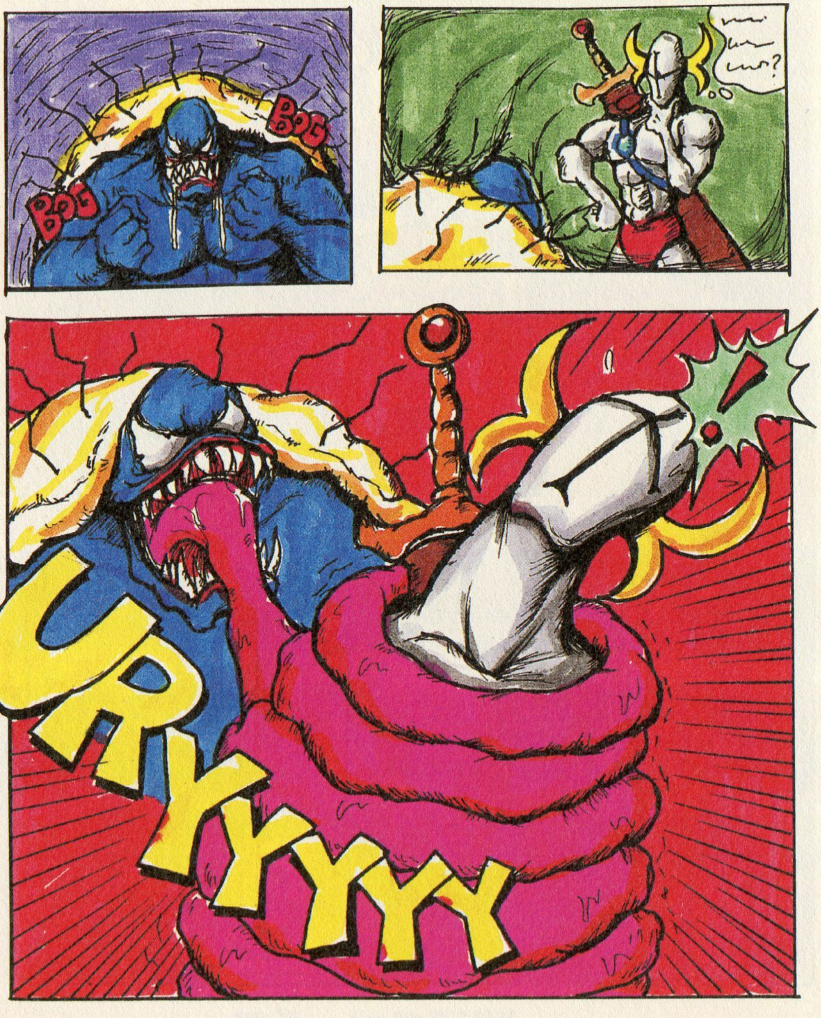
◆ペロゴンイベントの5日後、コミックが完成する。パパスの机を調べると読むことができる。

コミックの巨匠、
パパス先生の最新作!!

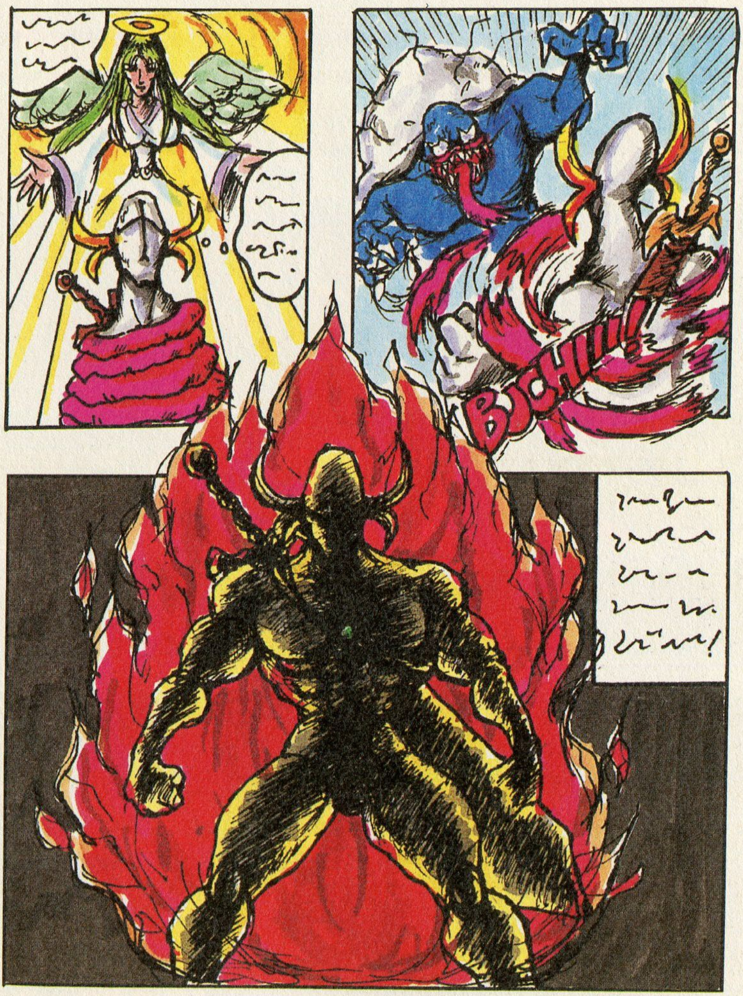
Youshamen



おたより：パパス先生のおかげで勇気の大切さを知りました。(製造業・15歳)



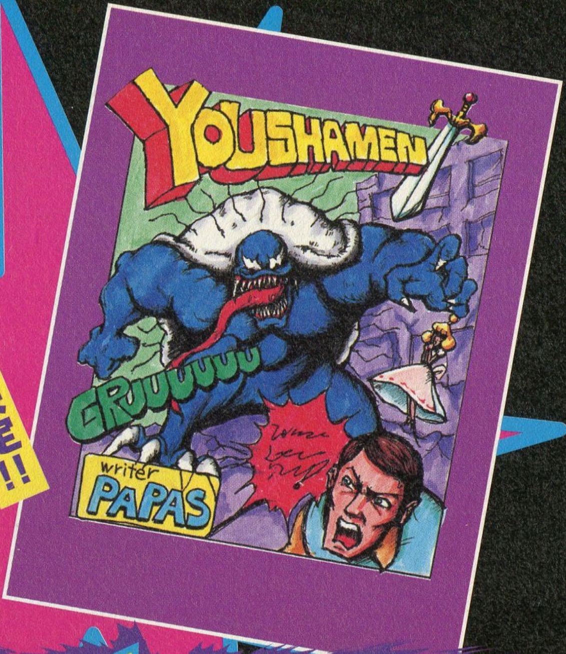
おたより：パパス超イカス超カワイー（主婦・16歳）



おたより：ぱぱす先せいのまんがさい高です（子役・6歳）

永遠の少年、
パパス先生に励ましのお便りを出そう!

単行本化、ついに決定!!



パパスコミックの最新作

Youshamen

悪の化身"ペロゴン"と対決する、
我らがユウシャメンの活躍にこうご期待！

既刊案内

売り切れ続出！
PLATINA SURFER
プラチナサーファー

ムーンをかける白金の騎士。サーフボードを小脇にかかえ、波から波へ光速移動だ!

増刷決定！
X-MEN
バツーメン

超能力を駆使して、ムーンの平和を取り戻せ！バツーメンたちの戦いは続くぞ！

人形も大ヒット！
SCAWN
スコーン

悪魔に魂をたたき売り、生まれ変わったこの体。俺がやらなきゃ、誰がやる！

わしもヤングの頃はくどくどくどくどくど

回る風車は風まかせ？　運まかせ？

和の心は風車庵

おじいちゃん

アメリカ嫌いなおじいちゃん。隣に住むアメリカンハウス一家とはなじめないでいるが、口調は移っている。風車の音を子守り歌代わりに眠る。

おじいちゃんの生きざま

1日中家の中にいる。夜はせんべい布団で眠る。

●おじいちゃんの物語を始めるために

一度、風車庵でおじいちゃんと決別する。

LOVE・・・・・・・♥♥

おじいちゃんの後ろに般若が

一瞬、心を開くおじいちゃん

突然の決別、
そして嫌われた

アメリカンハウスのお隣には風車庵という和風の家があり、そこにはおじいちゃんが住んでいます。西洋風が大嫌いだといいながら、言葉づかいはパパス一家の口調が移ってしまってかなりアメリカナイズされています。おじいちゃんは耳が遠い上に話がくどく、しかもカン違いが多いのです。実際、少年が最初にやってきたときは快く家に迎えたおじいちゃんでしたが、少年とはコミュニケーションがかみ合わずに結局ケンカ別れしてしまいます。といっても、おじいちゃんが少年のことを一方的に嫌っているだけなんですが……。

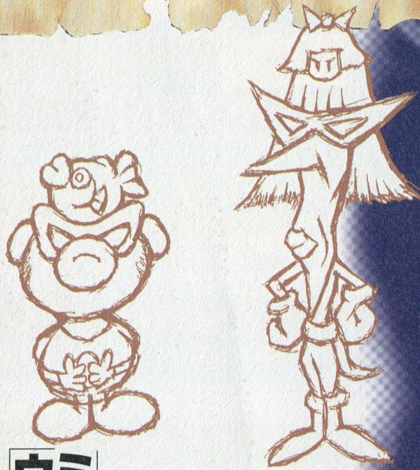
それ以来、少年が何度家を訪ねても追い返されてしまうのです。なんとか頑固なおじいちゃんに喜んでもらおうと、おじいちゃんが好きそうな三味線のMDを聴かせてあげることにしました。おじいちゃんは三味線の音色を聴くと、音楽にのってハモり出すのでした。

◆『アワの唄』『月アカリじょんがらロード』を流しながら風車庵を訪ねる。

池の中にあるゴミは池の物である

悪人？ とんでもない、彼らこそ正義です

わしらはエコ倶楽部



「フェミ」

女性開放運動がテーマ。男より女が偉い、が持論。

「モミ」

緑を守る、がテーマ。兄と姉に怒られるのが恐い。

「ウミ」

水資源が運動のテーマ。釣りなんてとんでもない、が持論。

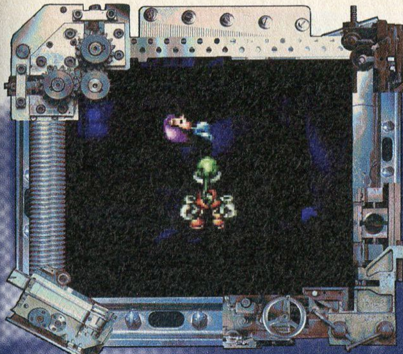
エコ兄弟の生きざま

他人の都合を考えずに説教しにくる以外はアジトのコタツでくつろいでいる。末っ子のモミは兄と姉に従ってるだけ。

●エコ兄弟の物語を始めるために

フローラの寝顔を調べる。レインボウ・ロックスの相合傘を調べる。釣りコンテストに参加する。

LOVE・・・・・・・♥♥♥



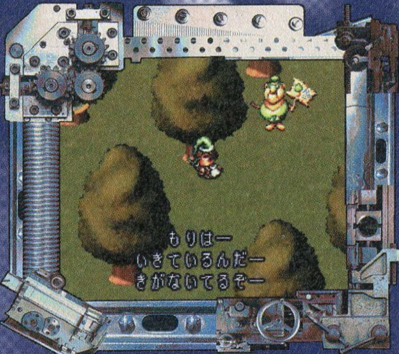
フェミの説教

ごはんを美味しく食べるために

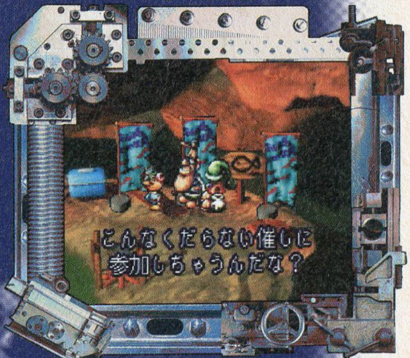
“エコ倶楽部”という不思議な人々に初めて出会ったのは、まだ少年がムーンワールドに迷い込んでから間もないころでした。といっても、最初少年には誰だかわからなかったのですが……。エコ倶楽部は自分の主張のためなら他人の迷惑になってもかまわないという過激な組織でした。

まず、最初の出会いはフローラの寝顔を見てしまったとき。少年は何気なく声をかけただけなのに、バーの前で女の人が少年を待ち構えていました。そしてバーの裏で怒られたあげく、「セクハラ坊や」呼ばわりされてしまったのです。次はレインボウ・ロックスで相合傘を見つけたとき。木にラクガキしたのは違う人なのに、やっぱり少年は怒られてしまいました。彼らの実体を知るのは、風車庵の風呂の謎を解いたときです。エコ倶楽部のアジトへ偶然落ちてしまった少年は彼らと再会し、しかも無理矢理エコ倶楽部の会員にさせられてしまうのでした。

◆エコ倶楽部のアジトの入りかたはP135参照。



モミの説教



ウミの説教

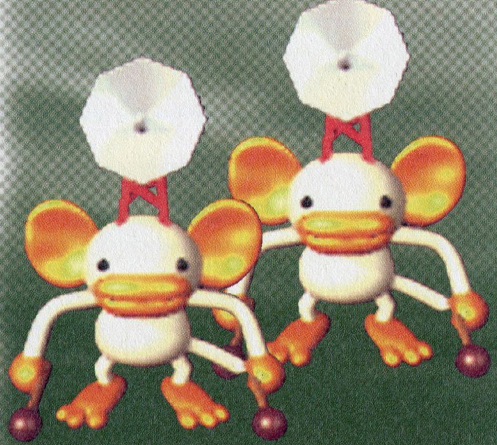
ギャムランとてもムズカシイ

常夏の島へ一泊二日の旅

バリバリ島バカンス

マデ☆スマ

島の伝統的な楽器ギャムランの修行をしているが、最近はやる気をなくしている。一度カツを入れないと一生自信をなくしたままかも。



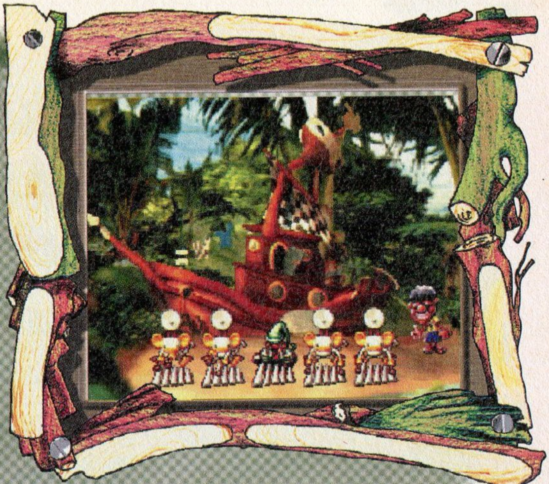
電波サル

ギャムランの名奏者たち。彼らの音楽修行は厳しく、それだけに極意を習得した者への敬意と仲間意識はあつい。

●バリバリ島の物語を始めるために

アクションリミットが1日半以上ある状態で、城下町のヨシダの自宅を訪れて旅行の予約を入れる。

LOVE・・・・・・・♥♥

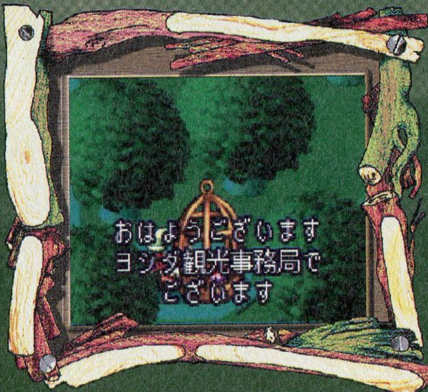


電波サルとともに

電波サルとギャムランで共演

ある夜、ヨシダの家へ遊びに行った少年はヨシダから旅行に行かないかと誘われました。旅立ち時間はその日の夜明け。明るくなってしまうと予約が取り消しになるので暗いうちにヨシダの自宅兼事務局のへ入ります。すると、町中の小鳥たちが集まってヨシダの家を運び始めたのです。旅程の1日半、ヨシダがたまにアナウンスをしてくれますが少年はやることもなく、じっとしています。ようやくバリバリ島に着くと、マデ☆スマという地元の人が現れて、ギャムランという楽器の奏者を目指しているが、その修行が厳しく最近は夢をあきらめていると少年に打ち明けます。どんなに難しいのか少年もギャムランに挑戦してみることになります。やがて、電波サルと少年のギャムランがひとつのハーモニーを奏でたとき、マデ☆スマに再びヤル気が起こったのです。

◆テープレコーダーを聞き、自分のパートを覚えておく。演奏する曲は全部で4曲。



ヨシダ観光に予約

町中をお花でいっぱいにしたいなあ

花たちのウワサに耳を傾けてみると?

フラワーワルツ

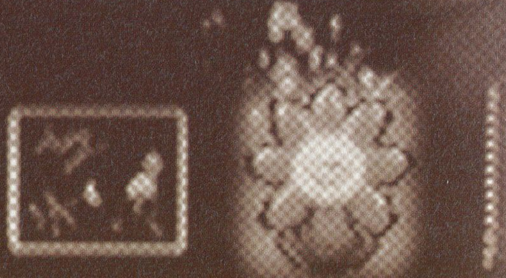
フローラ

町中を花でいっぱいにするのが夢の花屋さん。ワンダの店の2階で暮らしている。彼女のかける音楽には花を元気にする力があるという。

フローラの生きざま

毎朝、花屋に出勤する。夜になる前に花屋から帰ってくる。2階に上がり少しうろついてから寝る。太陽の日は、商店街に出かける。

1枚もらっちゃおう



●フローラの物語を始めるために

フローラのMDを入手する。

LOVE・・・・・・・♥♥♥

音楽の力で花を元気にしよう

フローラの店では、花たちが今日も噂話をしています。キュリオの店で売っている翻訳フラワーを使って話を聞いてみると、「私たちはフローラの音楽が聞けるから幸せ」、「フローラの音楽は花を元気にする」などと話しています。ですが、「風の谷の砂漠に枯れかけた仲間がいる」という話は放ってはおけません。風の谷には2種類の植物がいます。ひとつは夜になると大きくなるサボテン、もうひとつは砂漠のあちこちに咲いてる小さい花。元気がないのはどうやら小さい花のようです。少年は、花を元気づけるというフローラのMDを探しに酒場の2階へやってきました。部屋の中を歩いているとMDが1枚落ちています。そばにいるフローラは何もいわないので遠慮なくもらっていくことにします。MD『Flower　WALTZ』をかけながら風の谷を歩いてみると、小さな花たちがまたたく間に成長し、リズムに合わせて踊り出したのです。

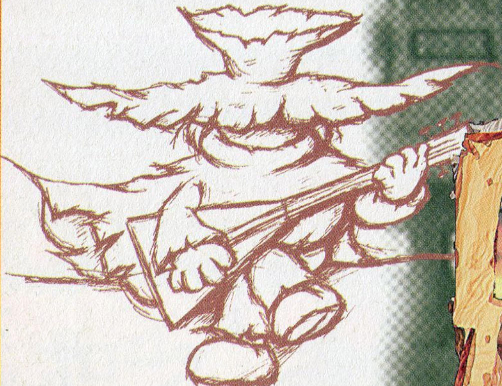
◆風の谷にいるすべての花を元気にする。

元気になった花たち

俺の生きざまってヤツを教えてやるよ

ギターを抱いた謎の人

鳥男の正体



ニヒルな奴……

鳥男

がけっぷちに腰掛け、通りかかった人に次に現れる鳥の色を賭けさせる。自分から名乗らないため、いつしか鳥男と呼ばれるようになった。

鳥男の生きざま

毎日黄昏キャニオンにいる。昼間はギャンブルをしており、夜は眠る。

●鳥男の物語を始めるために

鳥男と賭けをする。

LOVE・・・・・・・♥♥

色の講釈をする鳥男

黄昏キャニオンのひととき

風の谷を通り過ぎ、こもれびロードという一本道を歩いていると崖に腰掛けたニヒルな男と出会います。自分から名乗ろうとせず、毎日鳥を眺めて暮らす彼はいつしか人から鳥男と呼ばれるようになりました。話をするときはいつもギターを弾きながらポツリポツリとしゃべり、多くを語らない鳥男。彼はヨシダの大学(P100参照)にも入学しているようですが、素顔を見たことのある人はいないようです。

鳥男に話しかけると次に飛んでくる鳥の色を賭けるか、といわれます。少年も賭けをしてみることにします。少年が4羽の中から選んだ水色の鳥が飛んできました。みごと予想が当たると、少年に鳥男はギターを奏でながらつぶやきます。「水色…知性と理性の色…」。鳥男は賭けが当たるたびに色のウンチクを語ります。黄色は芸術、赤は情熱、そして黒は……。そしてすべての色に正解したとき、誰も知らなかった鳥男の素顔をちょっとだけ見ることができるのです。

◆4種類の色のウンチクを聞くと鳥男が正体を見せる。

4色の鳥を当てると正体を現す

おまえにとっての7つの海は見つかったかい？

ビーハヴがあなたにしかけた謎とは？

海賊ビーハヴ 男の中の男

ビーハヴ

隠れキャラクター。このイベント以外にヨシダの大学イベントにも登場。職業が海賊という以外、いっさいのことは謎。

ヒントその1

クラ

●ビーハヴの物語を始めるために

町はずれにある看板をよく調べてみよう。

LOVE・・・・・・・♥

ビーハヴと知恵くらべ

それは城下町からおばあちゃんの家へ帰る途中、看板の裏側に書かれた小さな文字を見つけたのが始まりでした。字があまりにも小さいのでキュリオの店で虫めがねを買って覗いてみると、「ラブパラソルからひたすら南。つきあたったら岩の陰ネ」という謎の暗号が書いてあります。しかもそれを読んでいるとき、誰かの姿がちらっと見えたような気がしたのですが……。どうやらこれは、伝言の場所へ行くとまた次の伝言があるという、いわゆる宝探しクイズというゲームのようです。少年の期待どおり、岩の陰にもメモが貼ってありました。今度は「黄色い箱の後ろ」です。

このゲームの主催者は海賊ビーハヴ。7つの海を冒険した大海賊です。ビーハヴは好奇心と探求心を持った人物を待っており、このゲームを考えたのです。

◆場所のヒント：①“ラブパラソル”を日本語になおすと？　②黒や黄色の箱が並んでいる所といえば……!?　③「王」の字に「、」をつけると？　④ハンゴウのある場所　⑤こたつがあるのは1ヵ所だけ　⑥見たとおり

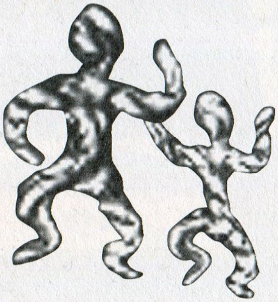
ヒントその3

ヒントその2

カクンテ 友達イウ意味

キノコの森で不思議な体験

カクンテ!デカクンテ!

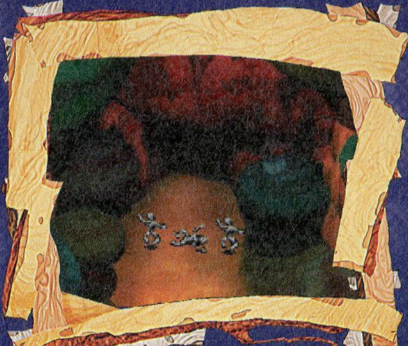


カクンテ人

キノコの森に住む異邦人たち。彼ら独自の言語カクンテ語を話す。自然を敬い、一度友と認めた相手には恩義をつくす。

カクンテの生きざま

いつでもキノコの森の中にいる。よほどのことがない限り外に出てくることはない。大きなキノコの上を散歩するのが日課。



カクンテ人が倒れています

●カクンテ人の物語を始めるために

キノコの森に行く途中、道で倒れているカクンテ人に不思議なキノコをあげる。

LOVE・・・・・・・♥

赤いキノコを発見！

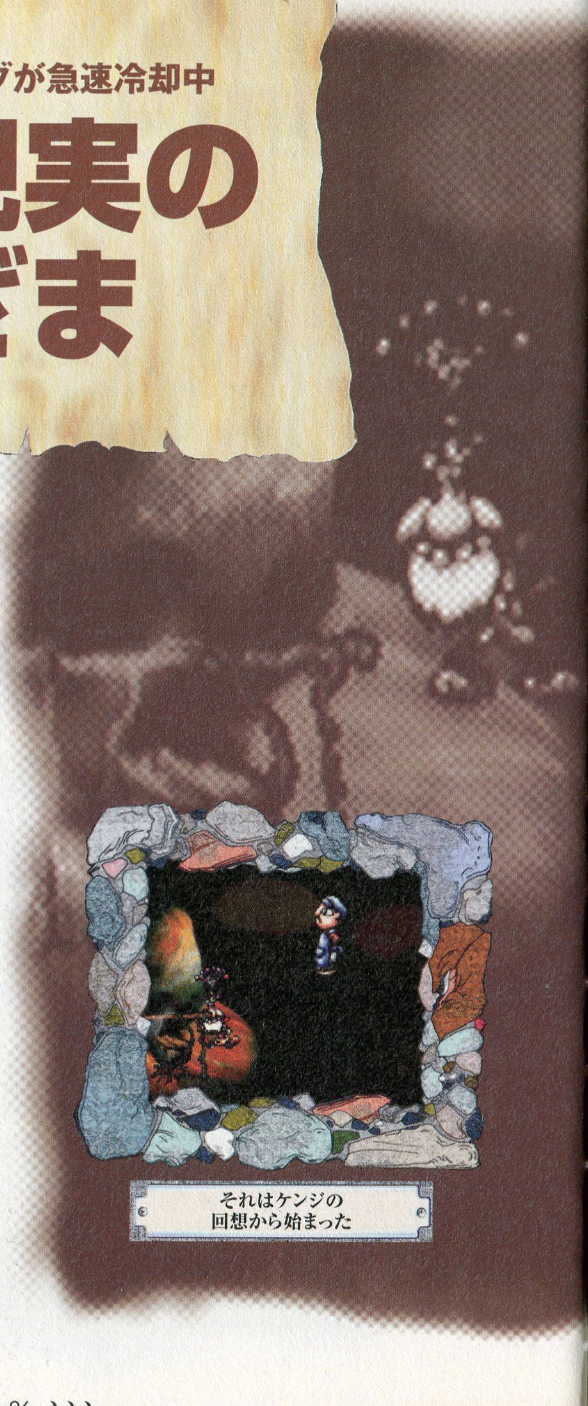
いろいろ秘密がありそうです

キノコの森へと向かう少年の前に、カクンテ人が倒れています。その周りでふたりのカクンテ人が心配そうに踊っています。少年はカクンテ人に話しかけてみましたが、カクンテ語がわからないので会話することができませんでした。仕方なく先への道を急ぐ少年でしたが、今度はキノコの森を通り抜けることができません。仕方なく辺りを歩きまわると不思議なキノコが落ちていたので、拾って食べてみます。そうすると目の前に道が広がりました。この不思議なキノコなら、あの倒れていたカクンテ人も元気になるかもしれません。来た道を引き返して、不思議なキノコを食べさせるとカクンテ人はとても元気になり、少年をキノコの森へと誘います。再び着いたキノコの森の入り口でカクンテ人がお礼をいってくれます。すると巨大なキノコでできた道が現れたのです。

◆キノコの森に生えているキノコを5種類食べれば、道が開ける。入り口に倒れているカクンテ人にキノコを食べさせれば、1個だけで道ができる。

フローレンスのラブが急速冷却中

夢と現実のはざま



「フローレンス」

キノコが大好きなワンダの元彼。長い間行方不明だったが、ふらりとヤマネコ軒に現れる。大好物は金色のキノコ、趣味はぶっ飛ぶこと。

フローレンスの生きざま

一日中キノコの森で漂っている。

それはケンジの
回想から始まった

●フローレンスの物語を始めるために

フローレンスがキノコの森に戻ってから、ワンダにフローレンスが帰ってきたことを教える。

LOVE･･･････♥

行方不明だったキノコ好き

キノコ好きでキノコの研究に打ち込むあまり、キノコの森に住みついてしまったフローレンス。幻覚症状の出るキノコの食べ過ぎで、彼の体は自分の意思と関係なく夢と現実の間を行ったりきたりしています。少年の目指す月へも行ったこともある彼は、それまでずっと行方不明でした。ところがヤマネコ軒でフローレンスの噂話を聞いた直後、行方不明だったはずのフローレンスが帰ってきます。フローレンスといえば、ワンダのかつての恋人。ワンダは眠っているときにもフローレンスのことを夢に見ているくらいだからきっと彼が帰ってきたことを喜んでくれるはずです。ですが、ワンダは意外にも「フローレンスに指輪を返してほしい」と少年に頼みます。指輪をフローレンスに返すとフローレンスは泣き出します。こうして長い恋は終わりを告げたのです。

◆ヤマネコ軒で砂サボテンのサラダを注文するとフローレンスが現れる。その後はキノコの森に出現する。

意外と純情……

ワンダがある決意を

ボクの記憶の満たされない部分を埋めて

人生の心残りを解決

食いしん坊幽霊バンザイ!

「ウィスパー」

ホーンテッドハウスにいる、何かをやり残して成仏できないでいる幽霊。生前はグルメを自認するおじさんだった。

ウィスパーの生きざま

成仏できないでさまよっています。

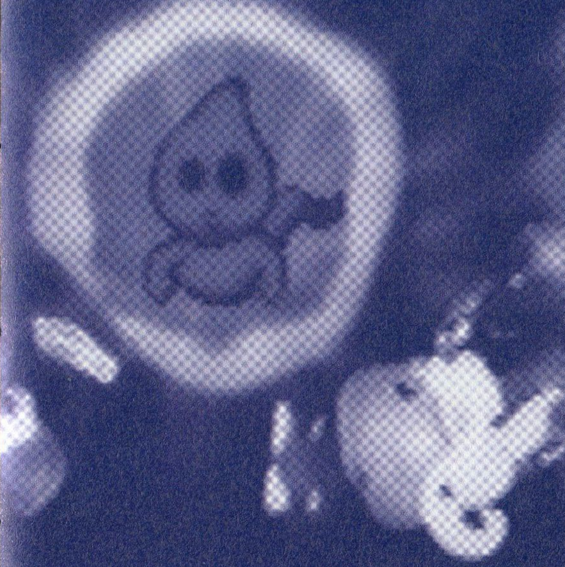
機械に触ってみよう

●ウィスパーの物語を始めるために

ホーンテッドハウスの2階にあるウォークマシンに触って警報を鳴らす。その後、地下室のヘイガー博士を脱出させ、再び2階に上がる。

LOVE・・・・・・・♥

音ダマを時計の中に戻そう



人生の悔いを晴らしてほしい

深い森に囲まれた不気味な屋敷、ホーンテッドハウスに少年が足を踏み入れると、助けを求める声が聞こえます。声のする地下室に向かうと、牢屋に閉じ込められたヘイガー博士がいたのです。博士に牢屋のカギを開けてくれと頼まれた少年は、屋敷を探検することにしますが、2階に置いてある機械に手を触れて大きな警告音を鳴らしてしまいます。驚いた少年が地下牢へと急ぐと、ヘイガー博士はこの音はわしにしか止められんといいます。困っていると、彼らの前に屋敷の主ウィスパーが現われ、ヘイガー博士に牢屋の開け方を教えてくれ、自由になったヘイガー博士は、自分の研究室に帰ってしまいます。その後少年はウィスパーに時計から飛び出た音ダマたちを元に戻すこと、そしてウィスパーの人生の心残りを晴らしてほしいと頼まれるのです。

◆ウィスパーの心残りは、2階ホールの大きな絵の前に立っているとわかる。そして、絵の中の人に3種類の食べ物を食べさせれば心残りが晴れる。

胃の中に入ってみよう

こうみえてもわしはインテリやで

いくつになっても勉強は大切です

一緒に大学いかへん?

ヨシダ

自称インテリな鳥。城下町をぶらぶらしていることが多いが、実は旅行代理店のオーナーだったりもする。ワンダの酒場の先に自宅がある。

ヨシダの生きざま

昼間は城下町をうろうろしながら、ガセと世間話をしている。夜は鳥かごの中に帰る。

ヨシダの決意

●ヨシダの物語を始めるために

バリバリ島への旅行の後、夜ヨシダの家に行って話を聞く。ただし王様とガセが入れ替わっている場合には、この物語は始まらない。

LOVE・・・・・・・♥

目的を見つけました

ヨシダ観光の社長、ヨシダの好意によってバリバリ島の観光旅行を楽しんだ少年は、旅行から帰ってしばらくしてから、ヨシダの家を訪れてみることにしました。するといつも元気なヨシダが落ち込んでいます。心配した少年が話を聞いてみると、ヨシダ観光が経営的に行き詰まっていることなどを聞かされます。改めて勉強をし直すことにしたヨシダは、フクロウ先生の大学に通うことを決意します。そして、少年もヨシダと一緒に大学へ通うことになったのです。

少年が大学に通うことになってからというもの、夜になってベッドで眠ろうとすると、ヨシダが少年を誘いに来ます。フクロウ先生の講義に出席するようになってから、ヨシダは再びやる気を起こしたようです。

◆バリバリ島に行った後、ヨシダの自宅に会いに行くと、大学に行こうと誘われる。講義は全部で4回。ラブレベルが一定以上になると出席できる。

学校へのお誘い

僕のおもちゃ大事にしてね

出会い、そして別れ

ノージとの大切な約束

ノージ

ムーンワールドに留学してきたおもちゃの国の王子様。王様である自分のお父さんを深く尊敬している。おもちゃが大好きで、おもちゃのことに関しては本当にくわしい。

ノージの生きざま

王様のおもちゃ部屋で朝起きる。その後階段部屋でうろうろしてから、城の正面廊下に移動して、座る。夜はおもちゃ部屋に戻ってきて眠る。

●ノージの物語を始めるために

ゲーステを貸す約束をした後、ゲーステを手に入れ、ノージに貸す。それから夜、ノージの部屋にいるとノージのパパがやってくる。

LOVE・・・・・・・♥♥♥

友達との約束

おもちゃの国から やってきました

おもちゃの国の王子様、ノージはおもちゃについてとても詳しく、イビリーが苦労していたエアプレーンも簡単に飛ばしてしまいます。しかし、少年が元の世界で遊んでいたゲーステのことはさすがに知りません。ノージにゲーステを見せてみたい少年は、この世界にはないゲーステを貸す約束をしてしまうのです。ある日、少年がキノコの森で釣りをしていると、偶然ゲーステを釣り上げることができます。お城に戻りゲーステを貸すと、ノージはとても喜んでくれます。その夜、ノージの部屋で遊んでいると、ノージのパパがふたりの前に現れます。そして、ノージに近いうちに迎えに行くからおもちゃの国に帰ってこいといったのです。

◆イビリーのイベントを終わらせ、ゲーステをノージに貸してからでないと、ノージのパパは現れない。三日月、涙、ネカの日の夜、城の庭にパパが迎えにくる。

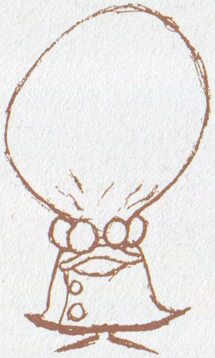
パパのお迎え

キノコの森の釣り場にて

アホの質問で頭が狂ううううう

ロケットの部品を集めよう

月の世界へ Let's Go!



シュタイン・ヘイガー博士

人里離れた研究所で、研究に没頭する発明家。研究資金に困っているのか、いつでもカンパを受けつけている。性格には問題がありそうだが、いろいろと開発している天才？

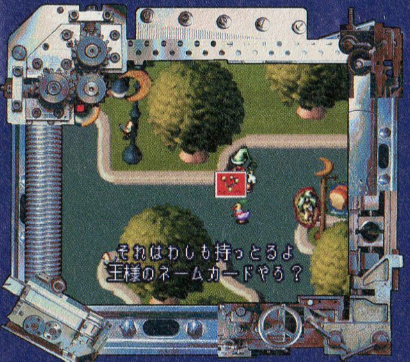
シュタイン・ヘイガー博士の生きざま

ホーンテッドハウスから救出された後は、ずっと研究室にいる。

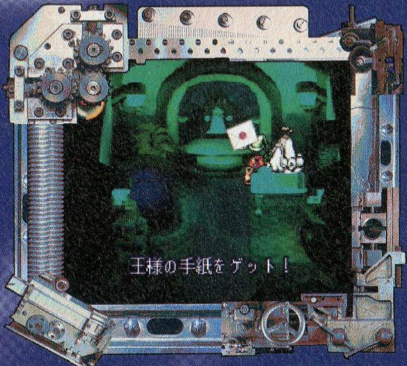
●シュタイン・ヘイガー博士の物語を始めるために

ヘイガー博士を救出して、研究室に戻ってから王様の手紙を渡す。

LOVE・・・・・・・♥♥♥



王様のカードに隠された秘密

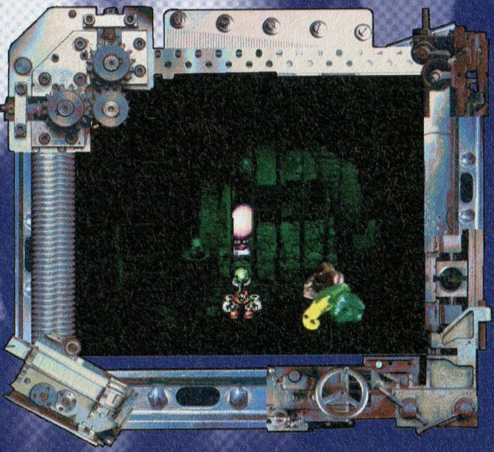


王様からの頼み

月旅行が目標

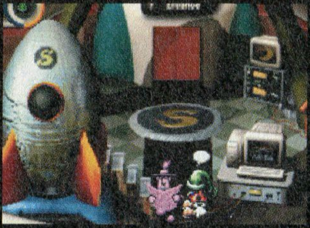
ホーンテッドハウスから脱出したヘイガー博士は、無事自分の研究所に着いたようです。これで、王様から預かった手紙を博士に渡すことができます。どうやら手紙には月ロケットのパイロットとして、少年を推薦すると書かれていたようです。ところが、ヘイガー博士は少年をパイロットにするのには反対。少年はとりあえずパイロット見習いとして、ヘイガー博士のロケットを完成させるための部品集めをすることになるのです。ロケットを飛ばすために足りない部品の数は全部で5つ。ムーンワールドに散らばっている部品を集めてロケットを完成させて、勇者より先に月に向かって旅立ちましょう。

◆王様のネームカードをヨシダに見せると、裏にメッセージが書いてあるといわれる。夜、王様にネームカードを見せると、手紙を入手できる。



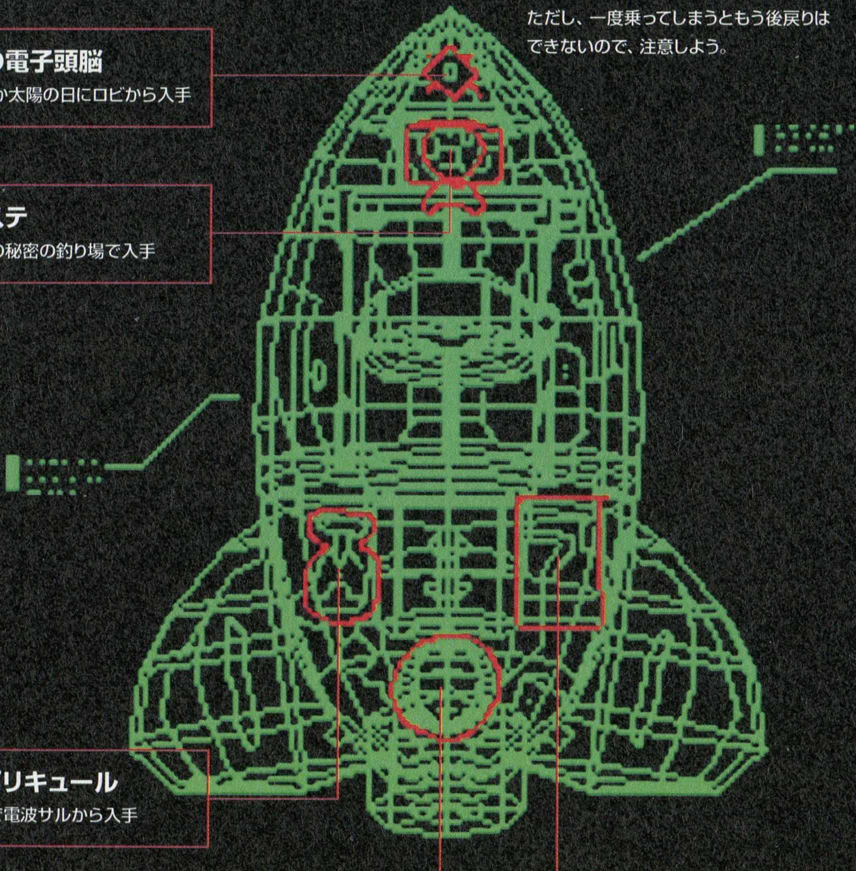
囚われのヘイガー博士

月ロケット設計図



「ロケットの番人」

テクノポリスの屋上に設置されたロケットの番をしている赤いリーマン。ロケットの部品を全部集めた後に、赤いリーマンに話し掛けるとロケットに乗ることができる。ただし、一度乗ってしまうともう後戻りはできないので、注意しよう。



●ロビの電子頭脳
山びこの日か太陽の日にロビから入手

●ゲーステ
キノコの森の秘密の釣り場で入手

●デンパリキュール
バリバリ島で電波サルから入手

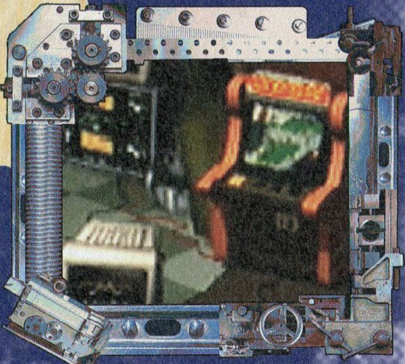
●平吉の百尺玉
玉屋で作った成功作の花火

●冷蔵庫
キノコの森の秘密の釣り場で入手

連コインもオッケー

敵の基地を破壊せよ

ジンギスカンゲーム



ミサイルを操作しよう

1ゲーム10ネカ

テクノポリスの屋上に設置されているゲーム機、その名もジンギスカン。1ゲームの代金は10ネカ。ミサイルを操作して、敵の要塞を破壊するこのゲームは、全部で5つのステージからできています。後半のステージにいくほど難易度も高くなりますが、すべてのステージをクリアして、ハイスコアを目指しましょう。

このゲームをクリアするには、何回もチャレンジして決してあきらめないことと、バーニアの小刻みな噴射が有効です。

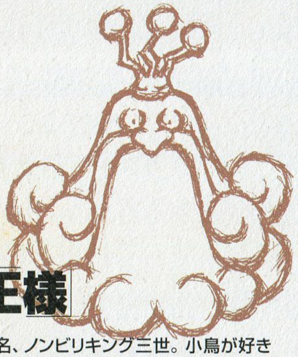
◆ステージが進むにつれ難しくなっていく。○ボタンを押している時間をうまく調節して標的に当てよう。

LOVE・・・・・・・♥

く～っフリョウってカッチョいいのぉ

ふたりが元に戻れるように手伝いましょう

王様と無宿者



王様

本名、ノンビリキング三世。小鳥が好きな、のんびりした王様。心配症の大臣の小言も気にせず、今日もせっせと小鳥に餌を上げている。でも、一応国の将来を心配している。ヘイガー研究所の特別会員。

王様の生きざま

毎朝、中庭に出て小鳥に餌をやる。その後、謁見の間に行く。夜は、部屋に戻り、お絵描きをしてから寝る。太陽の日には小鳥に餌を上げた後、自分の部屋に戻り、お絵描きをしてから寝る。

●王様の物語を始めるために

王様の手紙をヘイガー博士に見せて、ロケットの開発をスタートさせる。その後、トロピカルフィールドからおっさんの洞窟を抜ける。

LOVE・・・・・・・♥♥

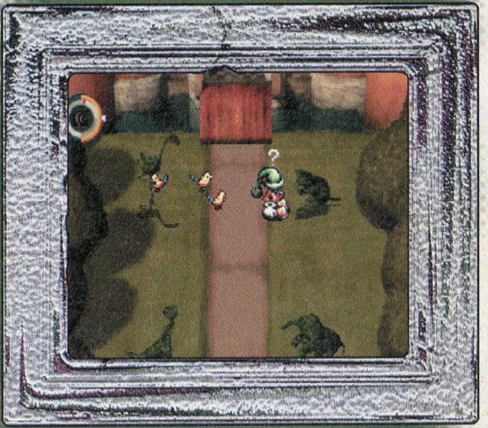
違う生活がしてみたかった王様とガセ

仕事に追われる王様は、のんびりとした生活をしたいといつも考えています。だから、公園で自由気ままな生活を楽しんでいるガセのことをうらやましく思っているのです。逆に夜になるといつも公園で寝ているガセは、暖かいベッドで寝られる王様の優雅な暮らしにあこがれています。ある日、王様とガセは、互いの生活を入れ替えてみることにしてみます。ところが、王様が公園で寝てみると体が痛くなってしまいとても耐えられません。ガセも大臣に管理された生活がとても窮屈に思えてきます。ふたりは元に戻ろうとしますが、事情を知らない大臣が邪魔をして戻ることができなくなってしまいます。

少年はふたりを助けてほしいとヨシダに頼まれます。ヨシダがいうにはカギを握っているのは“緑の猫”だそうです。緑の猫……そういえば、お城の中庭に猫の形をした植木があったことを思い出します。

◆三日月の日、涙の日、ネカの日の昼間、城の中庭に行くと、王様とガセが入れ替わろうとする。そのときに猫の植木に触れれば大臣に邪魔をされない。

自由な生活にあこがれる王様



大臣の大切にしている植木

ところでよ　なんかくんねーか？

恋の橋渡しをしてみよう

シャイな男　愛の告白をする

ガセ

王様のような生活にあこがれる路上生活者。城下町に住む誰かさんのことが、本当に好きで好きでたまらないのだが、なかなか告白できない。外見や言動に似合わず意外とシャイ。

ガセの生きざま

ほとんど公園にいる。三日月、涙、ネカの日の昼間は城に行って王様と内緒話。たき火、木の葉、やまびこの日は商店街に行く。夜は噴水の脇に戻ってきて寝る。

●ガセの物語を始めるために

王様とガセの入れ替わりの物語が終了してから、めしべの前を通過する。城下町に戻って、朝、ヨシダとガセのそばをうろうろしていると、ガセがヨシダに話しかけるのでそのままふたりの会話を聞く。

LOVE・・・・・・・♥♥

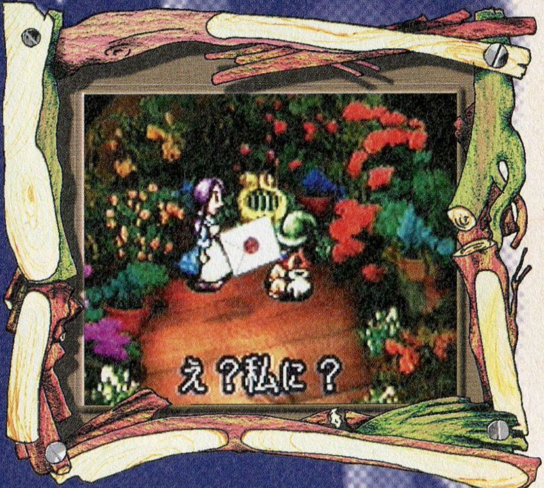
それは恋です！

恋の応援をしよう

城下町の公園で生活しているガセは、人生を諦めているかのように何事にも消極的です。そんな彼の胸の中が最近ドキドキしています。今までそんな経験のなかったガセは、悪い病気にかかったのではないかと思い、物知りな鳥ヨシダに相談します。ヨシダのアドバイスに耳を傾けるガセは、いつになく素直なようです。ヨシダの診断は、病気は病気でも、それは恋の病気だというのです。

ふたりの会話を横で聞いていた少年は、商店街の方に散歩に行きます。ふとキュリオの店のごみ箱を見ると、なんとガセが花屋のフローラにあてて書いたラブレターが入っています。ガセが渡せずに捨ててしまったのでしょうか？　少年はそのラブレターを直接、フローラに手渡します。フローラは驚きながらも読み始め、返事の手紙をガセに渡してくれるように少年に頼むのです。

◆王様とガセの入れ替わりイベントが終わり、その後トロピカルフィールドまで行っていないとイベントが始まらない。ガセに拾ったラブレターを見せると食べてしまうので要注意。



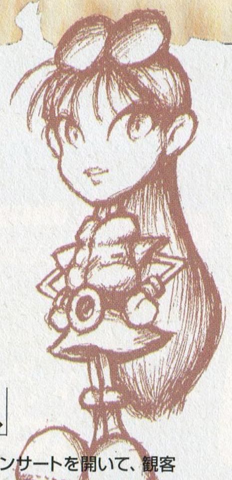
手紙を届けてあげましょう

ごみ箱に何か入っています

スカウトの人　こないかなー

フリルのドレスをプレゼント

アイドルになりたいの！



「クリス」

いつか自分のコンサートを開いて、観客を熱狂させるのが夢。その日を目指してヤマネコ軒でとりあえずアルバイトをしている。最近店によくやってくる勇者のことが嫌い。

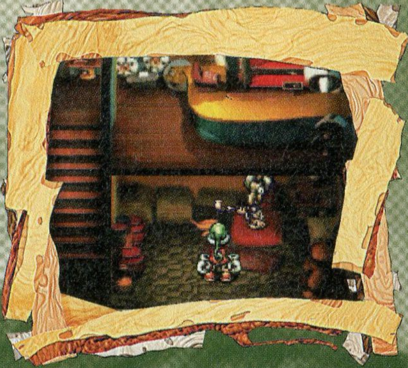
クリスの生きざま

普段はシンガーとしての成功を夢見ながらヤマネコ軒で働いているが、ある日自分の力でデビューすることを誓う。

●クリスの物語を始めるために

ロケットを開発するための部品を4つ以上、ヘイガー博士に渡してから、ヤマネコ軒の外にいるクリスに話しかける。

LOVE・・・・・・・♥♥



ドレスを購入

スカウトを待っています

ヤマネコ軒でウエイトレスのアルバイトをしながら、アイドルデビューを夢見るクリス。しかし、お店にくるのは勇者みたいにろくでもないお客ばかりで、スカウトの人などは一向にやってきません。ここでじっと待っていても駄目だと思ったクリスは、貯金を全部おろして自分のMDをプレスし、自力でアイドルとしてデビューすることにしました。ところがステージで着るための衣装がありません。このことをクリスから相談された少年は、キュリオのお店に売っていたフリルのドレスをプレゼントしてあげます。クリスはドレスのお礼にファンの集いに少年を招待します。そして少年がクリスとのゲームに勝てば、デビュー記念MDをプレゼントしてくれるそうです。

◆ロケットの部品を4つ以上ヘイガー博士に渡していないと、このイベントは起こらない。

ファンの集いを開催

1日ひとりのお客様しか入れませんよ

珍しい食材で最高の料理のおもてなし

注文の少ないヤマネコ軒

ケンジ

ヤマネコ軒のオーナー。店内にはテーブルがひとつしかなく、1日にひとりの客しか入れないこだわりの料理人。

ケンジの生きざま

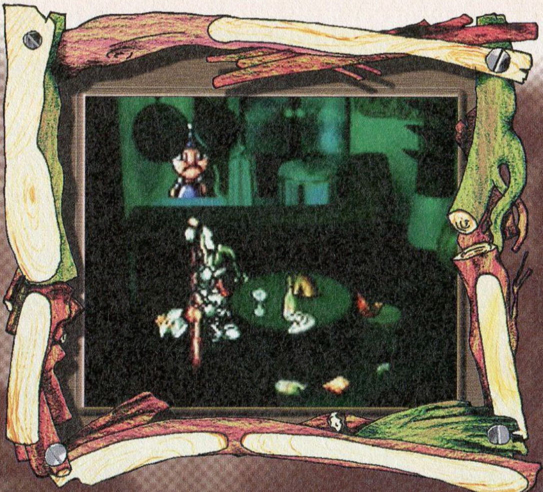
風の谷の先にあるヤマネコ軒に1日中いる。

珍味三昧

●ケンジの物語を始めるために

ロケットの材料を5つ集めてケンジに話しかける。

LOVE・・・・・・・♥



飲んだくれ勇者

ヤケクソになった勇者がいる

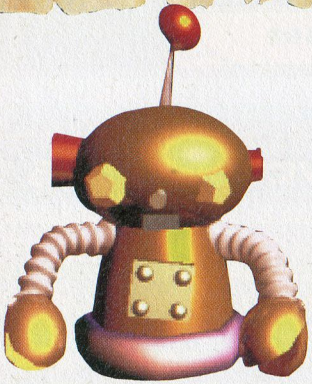
ヤマネコ軒のマスター、ケンジは伝説の勇者なんか信じていません。なぜなら、彼は勇者のせいで店が経営不振になってしまった被害者だからです。

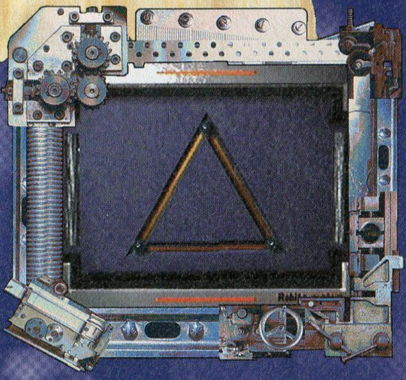
勇者はラストダンジョンが見つからないといって酒を飲んではケンジにからみ、従業員のクリスに抱きつくなどの迷惑千万。おかげでクリスは辞めてしまうし、店には他のお客が寄りつかなくなってしまったのです。ヘイガー博士に頼まれたロケット材料集め(P104参照)が順調に進んでいる少年が久しぶりにヤマネコ軒を訪れたときも、勇者は酔いつぶれていました。少年は勇者を起こそうとしてみますが、逆に勇者に斬られそうになってしまいます。

◆ケンジの店には3種類の料理がある。それぞれ注文するとイベントクリアに役立つ情報が聞ける。ケンジのイベントはロケット開発の進行状況によって起こる。材料を4つヘイガーに渡すと勇者が現れ、5つ渡すと店が再開する。

ロビのラブは鋼鉄のラブ

電子頭脳を手に入れよう





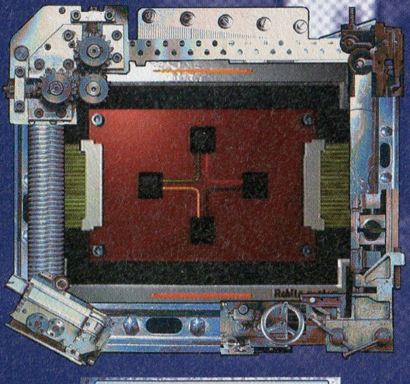
第1関門

ロビ

充電用ロボット。リーマンたちに充電をするのが仕事。電子頭脳を搭載しているため、言葉を話すことができる。しかし、しゃべれなくても問題はないらしい。

ロビの生きざま

山びこの日と太陽の日は自分の部屋にいる。それ以外の日は、エントランスで働いている。



第2関門

●ロビの物語を始めるために

山びこの日か太陽の日に、自分の部屋で充電しているロビに話しかける。

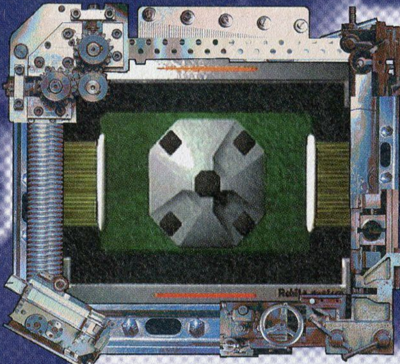
LOVE‥‥‥‥♥

動態視力と記憶力が決め手！

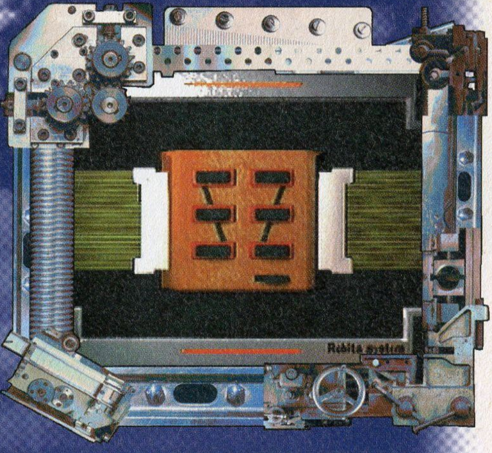
テクノポリスで働いているロボットのロビの仕事は、リーマンたちを充電することです。リーマンたちは人数が多いので、いくら充電してもキリがありません。そんな忙しいロビが休めるのは、山びこの日と太陽の日だけです。ですが、山びこの日と太陽の日も自分を充電するだけで終わってしまいます。

少年がテクノポリスのロビの部屋を訪ねたとき、ロビはちょうど自分の充電をしているところでした。ふと、ロビの胸を見るとパズルのようなチップ防御システムが入っています。少年はパズルをやるつもりで解いてみます。すると中からロビの電子頭脳が出てきたのです。少年は手にした電子頭脳を見て、ロケットの部品に使えるのでは？　と思うのでした。

◆ヘイガー博士の研究室で部屋番号を調べてから、山びこの日か太陽の日にロビの部屋に行く。充電中のロビに話しかけて内部の回路を開き、回路の点滅と同じ順番でボタンを押す。



第3関門



第4関門

ただのサラリーマンですよ

アンケートをとりましょう

携帯電話について意見を聞かせてください

リーマン

昼間はあくせくと働き、夜はクラブで踊りまくることが楽しみの、サラリーマンタイプのロボット。製作者はヘイガー博士。

リーマンの生きざま

平日はグループごとに移動し、ロボ町長の部屋やロビの部屋へも現れる。太陽の日は自分たちの部屋で1日中寝ている。

●リーマンの物語を始めるために

夜明け前から早朝までの間にリーマンの部屋に行く。

LOVE・・・・・・・♥♥♥♥

朝の出勤風景

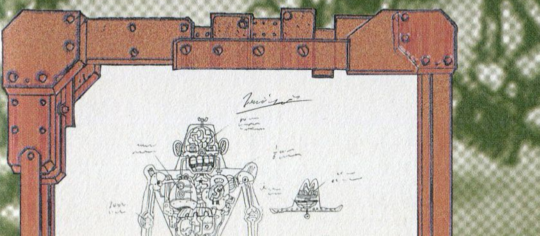
太陽の日は休みです

激論！
携帯電話の是非を問う

広いテクノポリスを動き回り、仕事をこなすリーマンたちにとって、今一番ホットな話題は“携帯電話は必需品かどうか”という問題です。あるリーマンは必要だといっていますが、狭いところでは非常に迷惑である、という意見も聞かれます。この問題を民主的に多数決で解決したいと考えたリーマンたちは、主人公の少年にアンケートを取って欲しいと頼みます。

しかし、仕事に追われる忙しいリーマンたちが一同に顔をそろえるのは、夜明け前のほんのひととき。次の日になると意見が変わってしまうようなリーマンもいるので、一度に全員の意見を聞かなければなりません。少年はリーマンの部屋に行き、アンケートを開始しようと試みます。

◆夜明け前にリーマンの部屋に行って、全員がそろったところでアンケートを開始する。そしてリーマンが仕事に出かける前にアンケートを終了する。



リーマンの仕組み

ダンスは楽しいわ

レディの心とは?

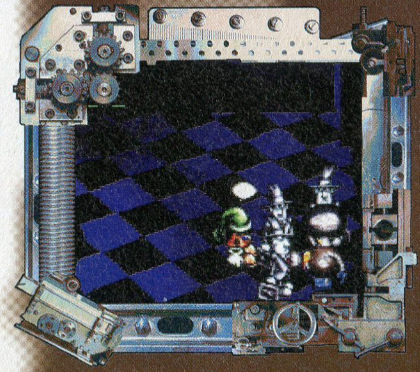
クラブのダンスクイーンの秘密

「レディテクノ」

毎夜、クラブに通って魅力的なダンスを踊っている。リーマンの中にもひそかなファンが多い。ただし、レディはリーマンたちが嫌い。

レディテクノの生きざま

三日月の日からネカの日は、朝は自分の部屋にいる。昼間はエントランスをうろうろし、夜になるとクラブに行く。山びこの日は1日中クラブにいる。太陽の日は昼の始めまでクラブにいてから、自分の部屋に戻る。

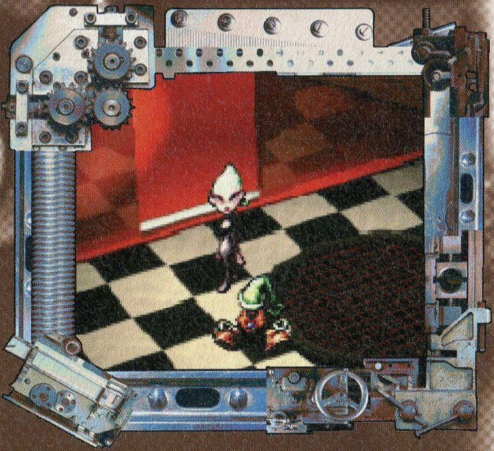


ロボ町長とリーマンの世間話

●レディテクノの物語を始めるために

三日月、涙、ネカの日のいずれかの日の夜にクラブに行き、VIPルームでロボ町長とリーマンの会話を聞く。その後、山びこの日にクラブのVIPルームに座っているレディに話しかける。

LOVE・・・・・・・♥♥



VIPルームもフリーパス

真実を知りたい

テクノポリスのダンスクィーン、レディテクノ。彼女は夜になるとクラブに出没し、朝まで踊りまくっています。レディの激しいダンスにはファンも多く、リーマンの中には彼女のダンスを目当てにクラブに通ってくる人もいるようです。しかしレディはダンスを楽しまない人はあまり好きではないようで、リーマンたちを嫌っています。

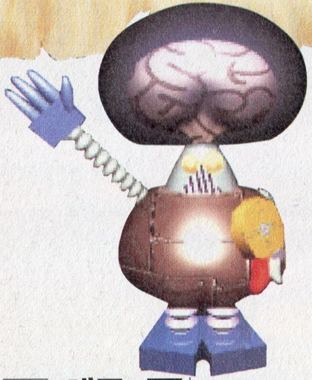
いつもクールなレディですが、彼女にはある秘密があります。それは彼女がダンスしかしないことに関係があるようです。少年は、VIPルームでのロボ町長とリーマンの会話からその秘密を知ってしまい、レディに直接確かめることにします。

◆VIPルームでロボ町長とリーマンの世間話を3種類聞いてから、VIPルームに座ったレディに話しかけると、イベントが発生する。

充電、充電……また充電です

レディテクノのことが心配です

いつも市民のことを考えています

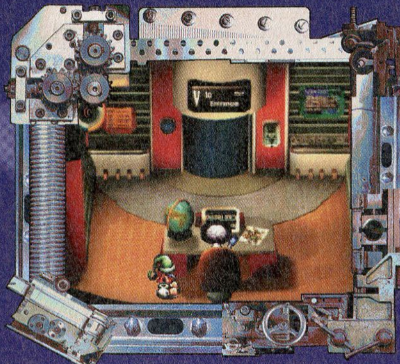


ロボ町長

テクノポリスの行政を一手に引き受けるやり手の町長。ヘイガー博士によって作られた初期タイプのロボットだが、特に不満はない。ただ口の位置だけがちょっと気にかかっている

ロボ町長の生きざま

三日月の日からネカの日は、昼の中盤まで自分の部屋にいる。その後エントランスに行き、夜はクラブに顔を出してから自分の部屋に戻る。山びこの日から太陽の日は、自分の部屋にいる。



仕事中です

●ロボ町長の物語を始めるために

レディのラブを手に入れた後、VIPルームにいる町長に話しかける。

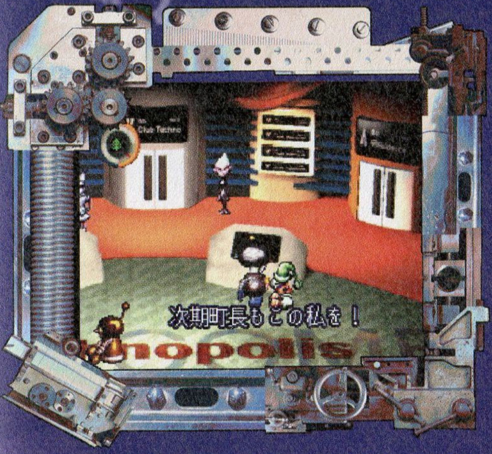
LOVE・・・・・・・♥

市民の生活が第一です

巨大なテクノポリスの行政を担当するロボットの町長。体はちょっと旧式ですが、市民の幸せを考えることでは誰にも負けません。たまの息抜きにクラブへ顔を出すこともありますが、充電しないと体がもたないために時間になるとすぐに部屋へ帰ってしまいます。

そんな彼の心配事は、レディテクノのことです。レディが自分がロボットであることを知ってしまったら、どんなに驚くかを思うとちょっと心配です。またレディと同じ新型のロボットが配置されたときに、今のロボットたちがどうなってしまうのかを考えるとき、ロボットの無常を考えずにはいられないのです。そして、町長は少年から、レディが自分の正体を知ってしまったことを知らされます。

◆レディテクノのイベントをクリアしていないと、町長のイベントは起こらない。

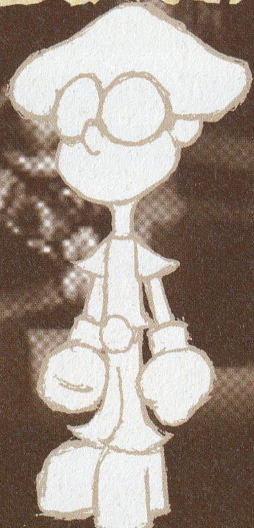


選挙運動中です

クラブは夜営業です

クラブにライブは必要です

ライブの熱気が帰ってきました



サイケ

テクノポリスのクラブでDJをしている。しかしクラブのウリだったロックバンドのメンバーが勇者に倒されてしまい、ライブが開けなくなってしまって、最近はちょっと落ち込み気味。

久しぶりのライブ

テクノポリスでクラブを経営するサイケは、ライブを開くことが何よりも好きです。しかしクラブの呼び物である、サクリファイス・アニマルズのメンバー全員が行方不明になってしまい、熱いライブを開催することができなくなってしまいました。

少年は、クラブを訪れたときサイケからこの話を聞かされ、テクノポリスの各所に散らばったサクリファイス・アニマルズのメンバーのソウルを救出することにします。そしてすべてのメンバーがそろったサクリファイス・アニマルズは、熱狂的なライブを行います。アイドルとしてデビューしたクリスも、ここで初ライブをすることになりそうです。

◆サクリファイス・アニマルズのメンバーのソウルをすべてキャッチするとアニマルズライブを見られる。クリスにドレスを渡し、MDを手に入れるとクリスのライブが見られる。

サイケの生きざま

三日月の日から山びこの日、昼間はクラブで眠っている。昼の中盤に起き、クラブの入口にいるリーマンと会話した後、エントランスに行ってうろうろする。夜はクラブでDJをしている。太陽の日は、昼まで寝ている。その後クラブをうろうろする。

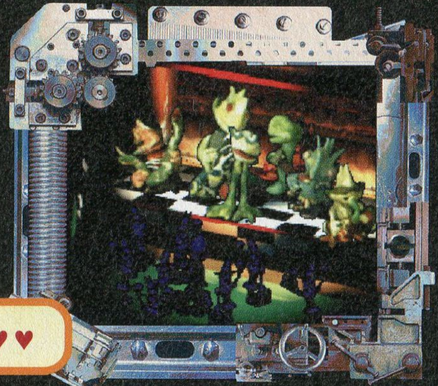
●サイケの物語を始めるために

サクリファイス・アニマルズとクリスのライブのライブをみる。

LOVE・・・・・・・♥

サクリファイス・アニマルズ ロック魂が燃える

テクノポリスの人気バンド



LOVE・・・・・・・・・♥♥

サイケのイチ押しのバンド。リーマンの心も震えるほどの熱いステージをする。もちろん観客は総立ちで、踊りまくる。

スーパーライブ生中継

SUPER LIVE

デビュー記念ライブ

クリスの初ライブ

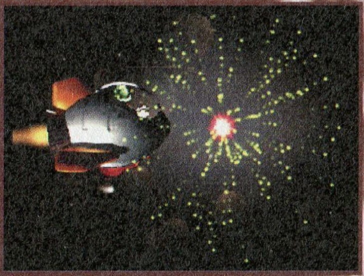
クリスの初ライブ。登場の仕方はちょっとメルヘンチックだが、歌唱力は折り紙つき。バリバリ島からきた電波サルもバンドのメンバーとして特別参加している。

LOVE・・・・・・・・・♥♥

光の扉を開けられるのはあなただけなのです……

少年は元の世界へ帰れるのか？

そして衝撃のエンディング



「月の女王」

少年の夢に出てきた女性。少年の行動を月から見つめていた。レベルアップにも欠かせない存在だった。

「ムツジロウ」

少年にアニマルの救出を頼んだ月の住人。アニマルの絶滅の危機を訴えて、テレビにも出演していた。

●エンディングを迎えるために

ラブレベルを22以上にしてロケットに乗船する

月への旅の始まりは、少年の旅の終わり

ついに月への旅立ちの日がやってきました。少年の長い旅もやっと終盤を迎えることになります。いつか、少年の夢の中に町の人々が現れて、「扉を開けてくれ」と頼まれたことがありました。今なら少年にはその言葉の意味がようやくわかるような気がするのです。月で待っているのは悪いドラゴンなのか、それとも優しい女王なのか。そして勇者と少年はなんのために旅をしているのか……。

ロケットが動き出します。4日と半日の長い旅の始まりです。ロケットが離陸するのをお城の王様が見送ってくれます。宇宙に出るとヘイガー博士が通信機を使って、少年を乗せたロケットを誘導してくれましたが、やがてヘイガーの声も消えていきます。宇宙空間では神の力を身につけたアダーが漂っています。途中でロケットが流星にぶつかりそうになりますが、それを助けるかのように玉屋の花火が打ち上げられます。どうやら玉屋は王様の注文以上の花火を作り上げたようです。そして月に着く直前、フローレンスが少年に語りかけます。「扉を開けろ」と……。

勇者の謎調査研究会特別企画

大検証!! ナゾがナゾを呼ぶ勇者の行動

勇者の出現は町の人々にどう受け止められているのか、当委員会が「勇者のブロマイド」を使って調査を試みたところ、過半数の人が勇者の言動に不信を抱いていることが判明した。

検証その1 勇者の評判

ベイカー「この前、あの人僕の寝室に入ろうとするんです。もう、慌てて慌てて‥」

キュリオ「ほう‥どれどれ、勇者のブロマイドか‥。1500ネカでどうだ？」

ガセ「勇者かぁ〜、竜を倒しに行く英雄様かぁ〜、あれは全部大臣の作り話なんだぜ。この町の奴等‥みんな臆病だからな‥。‥ま、そういうわけだ、詳しい事は城の奴に聞いてみるといいぜ‥」

フローラ「早く悪い竜を倒せるといいわね」

ワンダ「月の光を食べてしまった悪い竜を倒しに行くんだってねぇ‥。なんなら私のブロマイドも上げようか？」

ヨシダ「危険人物やで。気をつけなはれ」

王様「‥勇者は月の光を食べた悪い竜を倒しにいったのじゃ。‥ということになっておるな」

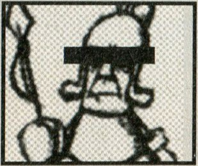
フレッド「‥え‥あ、‥その、城の内部事情については話せない決まりです‥」

イビリー「……」

勇者目撃の主な情報

謁見の間に現れる
↓
城下町に現れる
＊犬を追い掛け回す狂乱ぶりに眉をひそめる人も
↓
酒場に現れる
＊ワンダの下着を盗む
↓
レインボウ・ロックスに現れる
＊動物虐殺、奇行ぶりが目立つ
↓
おばあちゃんの家に現れる
↓
アメリカンハウスに現れる
↓
ホーンデットハウスに現れる
↓
ヤマネコ軒でくだをまく
＊つれづれ新聞で勇者の失踪が話題に
↓
ラストダンジョンへ
＊つれづれ新聞が勇者の再出発を報告

❗ 勇者の極秘情報入手!!



勇者の情報は国家機密なのか、関係者たちの口は重い。が、王宮兵士を勤めるI氏が酒場で恐るべき真実を語ってくれた。なお、以下の情報はI氏の言葉を直接収録したものである。

「勇者〜勇者〜帰らぬ勇者〜。‥まあ、あいつも可哀相な奴だ、幻のドラゴンを探して剣を振り回しているのだからな‥。あいつが町を出てどれくらいになるだろうか‥。勇者の装備は城に伝わる呪い鎧‥あれを着ると戦いに心を奪われてしまうのだ。固い鉄の鎧があいつの心を閉ざしてしまうのだ。あいつは死ぬまで冒険の旅を続けるだろう、絶対に脱ぐことのできない鉄の衣を身につけ‥」

検証その2 勇者はなぜ生まれたのか？

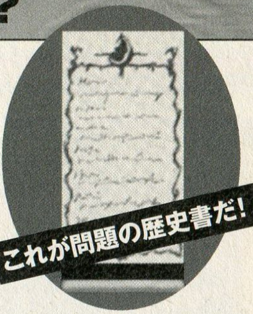
一見平和そうなムーンワールドになぜ“伝説の勇者”が現れる必要があったのか？　それはこの国の歴史に深い関わりがありそうだ。

★カギを握るのは大臣とヘイガー博士★

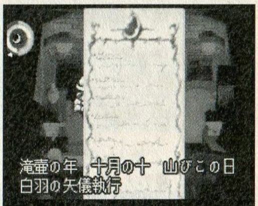
そもそも勇者派遣に至った原因は月が輝きを失ったことに始まる。この事件で月にロケットを飛ばして科学的に調査しようと主張するヘイガー博士と歴史書に記された伝説を鵜呑みにした大臣の意見が真っ向から衝突した。結局この対立は大臣に分がありヘイガーは町を追われることになる。

★勇者は単なる人身御供だった★

大臣は自分の考えを正当化するために「月の輝きを失った理由＝邪悪な竜が月の光を食べてしまったため」と、新聞などのメディアを利用し世間に公表している。そして世直しと称して勇者と名乗る人物を生み出し月行きを命じた。伝説の勇者なる人物は大臣がでっち上げた可能性が大きい。



これが問題の歴史書だ!



大臣の世直し計画

検証その3 勇者とは何者なのか？

結局、我々は勇者の正体をつかむことはできなかった。そのかわりに、街頭で集めた勇者の正体の諸説を挙げておこう。

さまざまな説がある

勇者は美少女説、勇者はスタントマン説、勇者はパパス説、勇者は他RPGからの友情出演説…etc

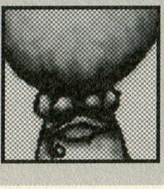
三大有力説はこれだ！

1

★勇者は王様の双子の弟説

現在の王が生まれた当時、双子は不吉とされており、王の双子の弟は秘密裏に城の地下室で鉄仮面をかぶせられて育った。勇者は暗殺者としての特訓を受け、そして今回の事件で初めて日の目を見たというワケじゃ。どこかで聞いたことのある話じゃな。

Dr.ヘイガー

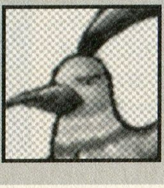


2

★勇者はおばあちゃんの孫説

勇者の名前は町はずれに住むおばあちゃんの死んだ孫と同じ名前やろ。孫の死が事故死っていうのもウサン臭い話やで。もしおばあちゃんの孫が死んどらんで、誰かの企みで勇者の鎧を着せられたとしたら……ブルル、恐い話やな、ほんまに。

Mr.ヨシダ



3

★勇者はヨロイを着たリーマン説

オレはよお、あいつが生身の人間だとはどうしても思えないんだな。なんか行動も妙だし、人間というよりはむしろロボットだな。命令に忠実で融通の効かないロボットだよ。たぶんヘイガー博士がリーマンを改造したヤツなんじゃないか。

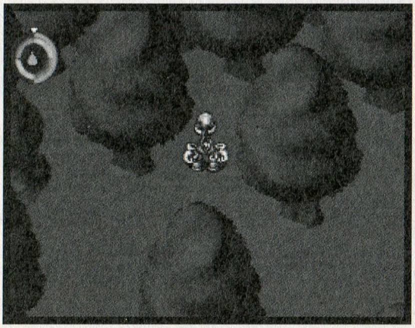
Mr.ガセ

金の亡者への道

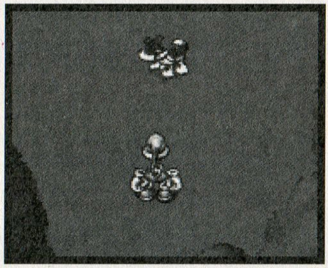
お金が足りない！　と思ったら、ゴミ箱の中だってあさっちゃう。
そんなプアーなあなただけにそっと教えるオトクな拾いもの情報。

タオの隠れ家はアイテムの宝庫！
日替わりで高価アイテムもゲット！

犬の持ちものまで荒らすのはハシタナイと思ってる人は読み飛ばしてください。ですがとっても素敵なアイテムがたくさん、しかもタダで手に入るナイススポットはここ以外にはありません。タオは夜になるとレインボウ・ロックスにある隠れ家にやってきて、拾ったアイテムをそこへ埋めていきます。その多くは“タオの好物”や“空缶”といった安物ですが、たまに“月の涙”のような高価な換金アイテムを埋めていくことがあります。これはチャンス！ 毎日通っていればけっこう稼げますし、タオ自身なくなった物に関して興味がなさそうなので、心もあまり傷みません。たまにタオをかまってあげればいいでしょう。



⬆タオの隠れ家への道



➡埋めたらすぐに横取りする

ヤマネコ軒でゴミ箱をあさろう
“タオの好物”は買わずに拾え！

キュリオの店で売っている“タオの好物”。よく見れば、というか見ての通りただの骨です。こんなものを買うのに10ネカも出すなんてもったいない！　店で買わずにゴミ箱をあさりましょう。風の谷の先にあるヤマネコ軒は料理屋なので、毎日生ゴミが発生します。その中に“タオの好物”も入っているのです。これで10ネカの儲けです！といっても行為自体は自慢できるものでもありませんし、ヤマネコ軒にいるクリスの目の前ではちょっと恥ずかしい気さえします。手に入るアイテムも“タオの好物”が1日1個だけなので、あまりオトクではありません。ちょっとした豆知識として覚えておけばいいでしょう。

⬇ヤマネコ軒のゴミ箱あさり

え！ パパスのヘソクリがこんなところに!?

ママスは自分のヘソクリを"あんなこと"に使ってしまいましたが、なんとパパスもママスにナイショでヘソクリを隠しています。パパスは毎朝、コミックのアイデアを練るために芝刈りをします。パパスが芝刈りをしている間に芝刈り機のあった場所へ行ってみると?マークが出るのです。そう、ここがパパスのヘソクリの隠し場所！　調べてみると「月の涙」が手に入ります。ちなみにペロゴンのイベントが起こると、ここは調べられなくなってしまいます。盗むならすぐに手を出しましょう。ですが、先ほど説明した犬の持ちものやゴミと違って、これは完全に他人様のものです。ちょっとした罪悪感は残りそうです。

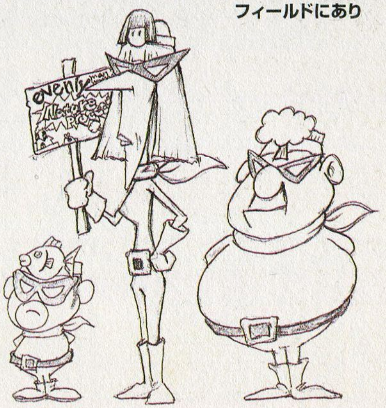
⬆ヘソクリするほうが悪い

エコ倶楽部の活動資金、会員のアナタなら使う資格あり!?

説教する以外はコタツでくつろぐ姿しか見ることのできないエコ倶楽部。彼らの活動資金がいったいどこから入ってくるのか不思議ですが、エコ倶楽部自体はけっこうお金持ちです。ウミ、フェミ、モミそれぞれの説教を聞いた後、エコ倶楽部アジトへ入って行くと彼らの活動資金の隠し場所を変える話を聞くことができます。そして、モニターに新しい隠し場所が写し出されます。場所はトロピカルフィールドのどこかです。さあ、話を聞いたからには活動資金を使い込んでしまいましょう。ただし、3人に説教されてからでないとこのイベントは起こらないので、そこまでゲームを進めていない人は探しても見つかりません。

また、このとき、エコ倶楽部の末弟モミの「俺はおまえが裏切ったとは思えない。おまえはいい人っぽい」というセリフを聞くと良心が痛みますが、この時点で、すでにあなたはエコ倶楽部の会員になっています。会員が会の活動資金を使い込んでも、まったく問題はないでしょう……たぶん。

⬆お宝はトロピカルフィールドにあり



奇盤コレクション

攻略のヒントとして不可欠な奇盤は、全部で9枚ある。奇盤の内容はヘイガー研究所の翻訳機を使えばわかるぞ。

研究所の石板

●ロケットの材料がわかる

ヘイガーの研究所にある石板。この石板を手に入れるためにはヘイガー金バッチが必要だ。手に入れる方法はふたつ。まず、ヘイガー発明基金の募金箱に寄付する。1000ネカ以上なら黒バッチ、10000ネカ以上なら金バッチが手に入る。もうひとつは、持っている人からもらう、という方法。黒バッチはアメリカンハウスのどこかにある。そして入手した黒バッチをヨシダに見せると、ある人物が金バッチを持っていることを教えてくれる。

カクンテストーン

●カクンテ語がわかる

キュリオのイベント中（→P42）に手に入れることができる。夜にキュリオの店へ行き、買い物をする。その後、キュリオが「掘り出し物がある」と誘ってくるので「はい」と答えればいい。ただキュリオは最初、1000ネカでふっかけてくるので「いいえ」と答えてみる。そしてもう一度話しかけると今度は800ネカに値下げするのだ。

このカクンテストーンにはカクンテ人の慣習語が書かれていて、彼らにかかわるイベントに必要不可欠なものだ。

【高い掘り出し物】

夜、店に行くと、必ず掘り出し物の話を持ちかけられる。

【値切り作戦で手に入れろ】

交渉を続けることにより、200ネカまで値下がりする。

ホーンテッドの石

●空の天井の飛び越える方法がわかる

ホーンデットハウスで手に入るが、ちょっとした手順を踏まないと入手が難しい。まずニッカのイベント(→P52)をクリアした後、ホーンデットハウスでウィスパーのイベント(→P98)をクリアする。すると「掘って掘って掘りまくりたい」といっていたニッカが、ホーンデットハウスの地下室で穴を掘っているところを発見。ニッカに話しかけると地下に埋まっていた奇盤をくれるが、この石板はあまり役に立たない。

【ニッカ、旅立つ…】

相棒から逃げ、自分の道を歩き出したニッカだったが……。

【こんなところで再会!?】

他人の家を勝手に掘る彼は、人のことを変態といえるのか?

タオの石板

●花火の作りかたがわかる

夜になると、タオは勝手に散歩に出かける。行き先はレインボウ・ロックスの奥の森の中。アイアイ傘のある森の上の部分には“タオの隠れ家”という隠しマップがある。タオはその隠れ家に毎日自分が拾ってきた物を埋めるクセがあるのだ。タオの石板はこの隠れ家の穴の中(→P130)にある。石板を解読機にかけると、玉屋の花火作りイベントに欠かせないヒントがわかる。必ず入手しておこう。

落ちた少年の物語

●主人公のことがわかる

バリバリ島イベント中(→P86)に入手できる。ギャムラン演奏をうまくこなし、電波サルと友情を結べば簡単に手に入れることができる。入手が簡単なだけに、解読機にかけても主人公がムーンワールドに落ちてきたことがわかるだけで、ゲーム内容にはあまり役に立たない。石板よりむしろ、このイベントで一緒に入手できるデンパリキュールのほうがエンディングを見るためには重要だったりする。

???????

●風車庵の地下の様子がわかる

ガマカツが眠っているときに話しかけると「貝クジラが…」という寝言が聞ける。その後、ここで釣りをすると貝クジラのソウルをキャッチできる。貝クジラをキャッチした後なら、いつでもこの釣り場で石板を釣ることができる。が、釣りコンテスト中だと石板を釣り上げる分だけ時間をロスしてしまうので、先に釣り上げておこう。この石板を解読すると風車庵の地下に誰かが住んでいることがわかる。

【貝クジラを釣り上げる】

眠っているガマカツに話しかけないと釣ることはできない。

【その後に釣りをすると】

必ず1回目にこの石板を釣り上げることができる。

タコの石

●ロケットの材料のヒントがわかる

主人公がアメリカンハウスまで行ってから眠ると、その日の夜にタコ星人が石板をボッカに渡して去っていく。その後、ボッカに話しかけるとその石板がもらえる。解読するとロケット作りに必要な材料（ゲーステ、冷蔵庫、平吉の百尺玉）の隠し場所がわかる。ゲーステと冷蔵庫はキノコの森の釣り場（→P156）で、平吉の百尺玉は玉屋の花火作りイベント（→P68）でそれぞれ入手できる。

【アメリカンハウスまで足をのばす】

石版を入手するだけなら、とくにイベントを起こす必要はない。

【その日の夜、タコ星人が現れる】

主人公が寝ていると、タコ星人がボッカに石版を預けていく。

星のみやげ物

●カクンテ語がわかる

ヤマネコ軒で料理を注文すると、行方不明だったフローレンスがキノコの森に戻ってくる。フローレンスに話しかけると会話の途中で別の場所へワープしてしまうので、追いかけながら会話する。入口付近から出口付近までが移動ルートだ。最後までフローレンスの話を聞くと石板をもらえる。カクンテ語を解読できる石板は、キノコの森の釣り場やトットテルリのイベントに必要な情報だ。

【フローレンス、ただよう】

話の途中でワープしてしまう。追いかけてまた話しかけよう。

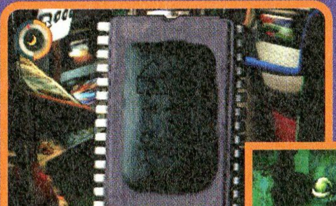
【星のみやげものを入手】

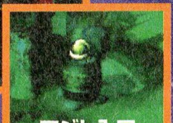
出口付近でやっと奇盤をゲット。月の女王からの贈り物だ。

大臣の宝物

●白羽の矢のことがわかる

大臣の部屋からエコ兄弟が盗み出したため、石板はエコ倶楽部のアジト内にある。アジトの場所は“???????”の石板にも記されているとおり、風車庵の地下にある。アジトの入口は風車庵の横にある五右衛門風呂。また、アジトに入るためのレイタンレイレイタンという暗号は冷蔵庫とタンスのこと。夜、風車が回っている間だけは風車庵に忍び込めるので暗号どおりに冷蔵庫とタンスに触ってみよう。





アジト入口

【お城にささった怪しい手紙】

よくわからない手紙だが、この石板のことをいっていたのだ。

【風車庵に潜入】

風車が回ったら動き、風車が止まったらじっとしてる。

CONTINUE?

Yes

No

第3章

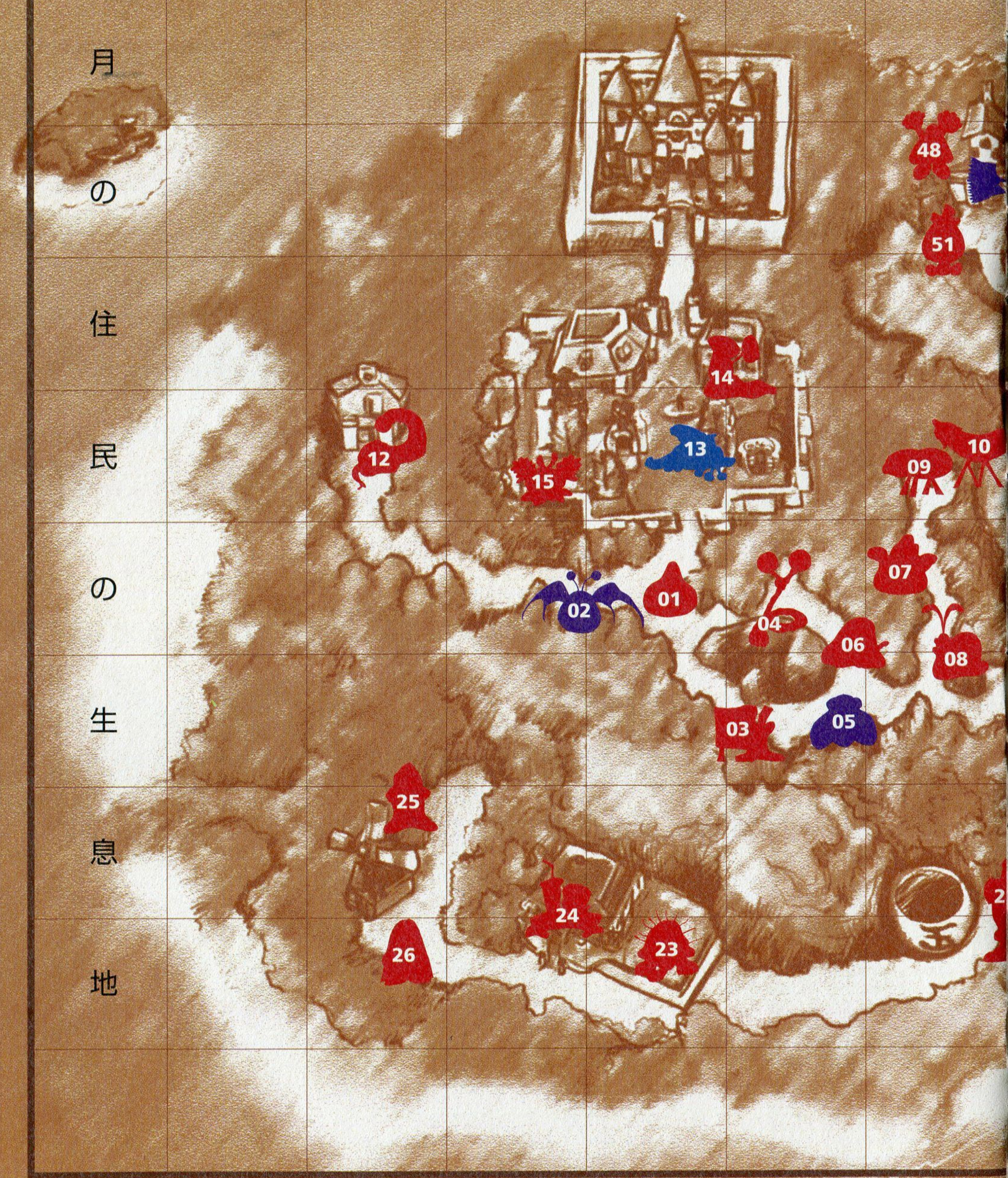
ソウルキャッチと動物図鑑

Animal file

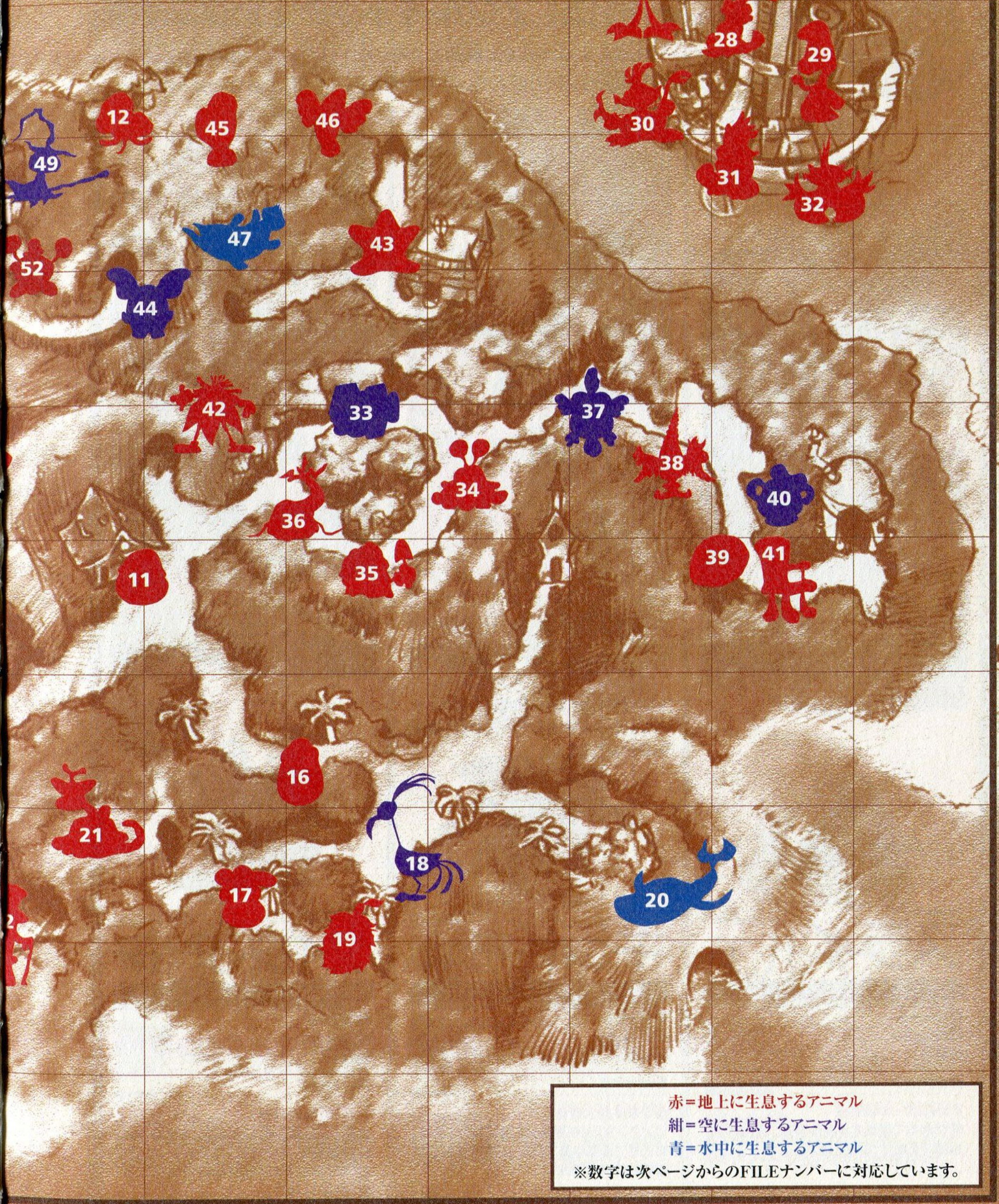
ここでは、各アニマルのソウルキャッチの方法を中心に出現位置、獲得ネカ、ラブの数などを紹介している。
ゲーム中に手に入れる“アニマルファイル”の本文も掲載してあるので、こちらも参考にしてほしい。

MOON

月の住民の生息地



WORLD



赤＝地上に生息するアニマル
紺＝空に生息するアニマル
青＝水中に生息するアニマル
※数字は次ページからのFILEナンバーに対応しています。

ANIMAL FILE

ムツジロー直伝「ソウルキャッチ」テクニック

みなさんも知っているかもしれませんが、動物たちのソウルはだいたい死体の近くにいるんですね～。この動物図鑑をよ～く読んで、動物たちを救ってくださいね～。

レインボウ・ロックスに1日中出現している。ほぼ決まった場所を往復しているので、そこで待ち構えてキャッチする。

name

スライ

file No.1

獲得love	2
獲得neka	100ネカ
生息地	レインボウ・ロックス

●memo

不幸な第一の犠牲者

飛び跳ねて移動する軟体動物。先端の突起部分を指でつまむと喜ぶ。

レインボウ・ロックスに夜だけ現れる。ワープしながら移動しているから、場所をおぼえておこう。

name

キラドー

file No.2

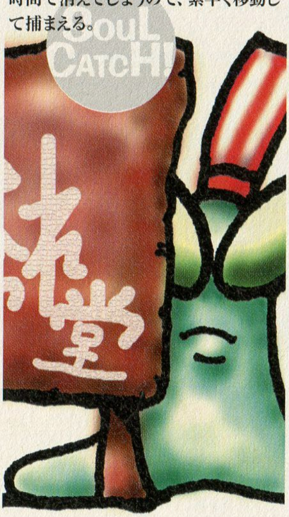
獲得love	2
獲得neka	150ネカ
生息地	レインボウ・ロックス

●memo

夜の散歩が大好き

ピンクコウモリが進化した新種のコウモリ。夜行性で昼間は寝ている。超音波は主に冠婚葬祭の時に使用。

死体を調べた後に、レインボウ・ロックスの大きな看板の裏に出現する。一定時間で消えてしまうので、素早く移動して捕まえる。



name

クイダオーレ

file No.3

獲得love	2
獲得neka	150ネカ
生息地	レインボウ・ロックス

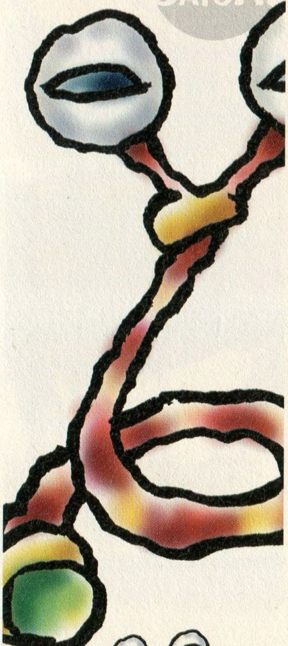
●memo

看板、背負ってます

食堂「くいだおれ堂」の一人娘。馴染みの客から「看板娘」と呼ばれていたのをはきちがえ、今では自分が看板そのものになることを強く望んでいる。

ANIMAL FILE

死体の近くに行くと、ハズカシ岩の付近に出現。ハズカシ岩が開いていると逃げてしまうので、あらかじめハズカシ岩を閉じておき追いつめる。



name

千匹ミミズ

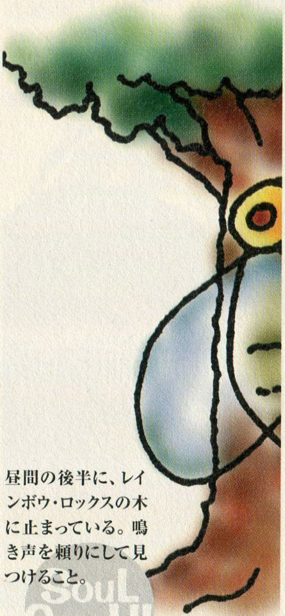
file No.4

獲得love ……… 4
獲得neka ……… 160ネカ
生息地 ……… レインボウ・ロックス

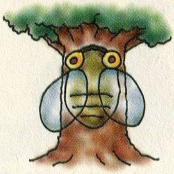
●memo

逃げ足は天下一品

伝承によれば、太古の時代、千匹のミミズが合体して、一匹の大きなミミズになったという。



昼間の後半に、レインボウ・ロックスの木に止まっている。鳴き声を頼りにして見つけること。



name

セミ丸

file No.5

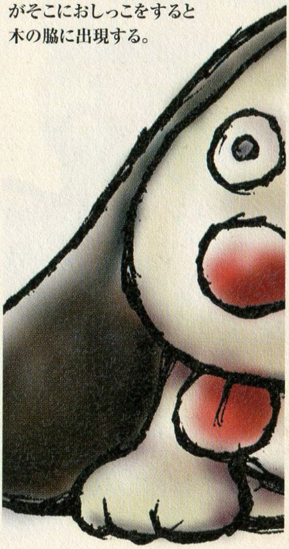
獲得love ……… 2
獲得neka ……… 200ネカ
生息地 ……… レインボウ・ロックス

●memo

力の限り鳴く

木にとまって大声で鳴く事で、長かった地中生活でたまったストレスを発散している。

毎日、タオが夜の散歩で必ず立ち寄る木がある。タオがそこにおしっこをすると木の脇に出現する。



name

エルモ

file No.6

獲得love ……… 2
獲得neka ……… 140ネカ
生息地 ……… レインボウ・ロックス

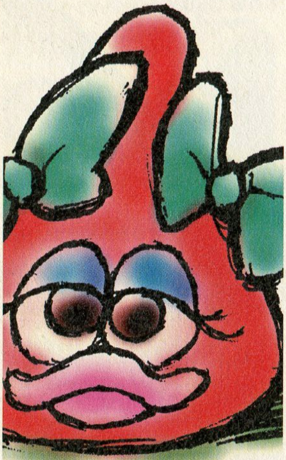
●memo

控えめな性格

他人のナワバリを非常に気にする。しかし自分のテリトリーを作ろうとはしない謙虚な犬。

ANIMAL FILE

レインボウ・ロックスの奥の林の近くに現れる。きょろきょろしているときに近づくと消えてしまうので、後ろを向いた瞬間を狙ってキャッチ。



name

スラ子

file No.7

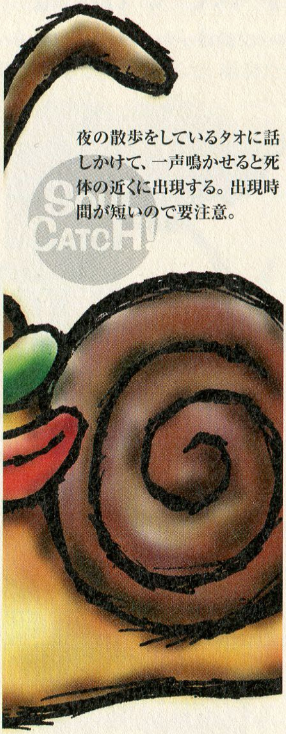
獲得love …… 2
獲得neka …… 180ネカ
生息地 …… レインボウ・ロックス

●memo

恥かしがりやさん

恥じらいがちな女の子。いつも赤面していたため赤くなったという説もなきにしもあらず。あだ名は「ベス」。

夜の散歩をしているタオに話しかけて、一声鳴かせると死体の近くに出現する。出現時間が短いので要注意。



name

犬神マイマイ

file No.8

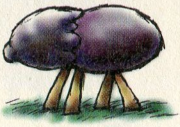
獲得love …… 2
獲得neka …… 80ネカ
生息地 …… レインボウ・ロックス

●memo

犬が大好き!

犬を神と崇めるカタツムリ。お犬様が一声鳴けば、たちまち祈りの行進がはじまる。

昼間、タオの隠れ家に出現するので、そこを待ち構える。



name

コヴォン

file No.9

獲得love …… 2
獲得neka …… 3ネカ
生息地 …… タオの隠れ家

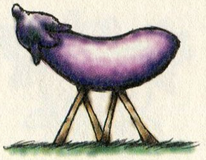
●memo

いたずらっ子

地方によっては霊を迎える神聖な乗り物とされ、野菜等でその姿をまねた置物を見ることができるという。

ANIMAL FILE

コヴォンのソウルをキャッチすると同じ位置に姿を現す。



name

オヴォン

file No.1

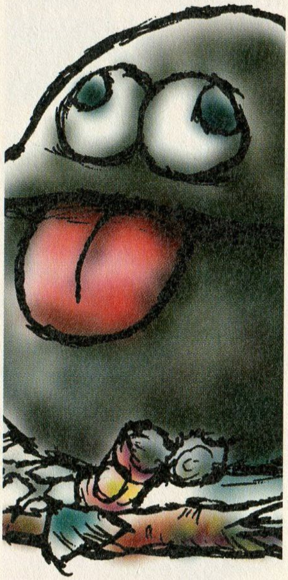
獲得love	2
獲得neka	300ネカ
生息地	タオの隠れ家

●memo

子供思いの親

「コヴォン」の成体。ふだんはおっとりしているが、子供の姿を見失うと必死に捜す良き親である。

少年の家の中に、まとまりのない形で出現する。そのときに、"JUNK"に分類されるアイテムを使うと、ひとつにまとめることができる。



name

みのさん

file No.11

獲得love	2
獲得neka	150ネカ
生息地	少年の家

●memo

ジャンクが大好き!

ゴミゴミ合衆国の大統領。ゴミゴミ合衆国は家の隅っこや、ベッドの下などにあるといわれている。そういうわけでゴミっぽい物が好物という話だ。

家を手に入れてからおばあちゃんの家に戻ると、寝ているおばあちゃんの上にヘビーのソウルがいる。タオの調教イベントをクリアし、タオに"召喚"を命令するとソウルが庭に出現する。

name

ヘビー

file No.12

獲得love	4
獲得neka	150ネカ
生息地	おばあちゃんの家

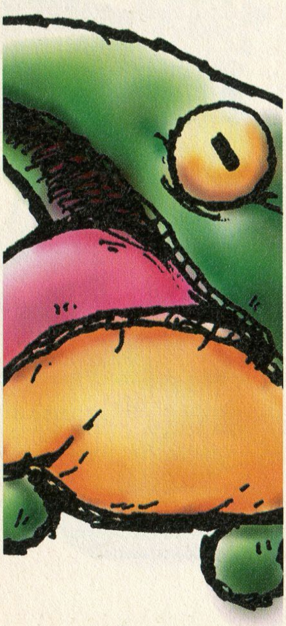
●memo

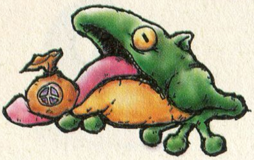
最強召喚獣

かつては召喚獣としてならしたヘビー。召喚されないと寝てるだけ。

ANIMAL FILE

城下町の中央にある噴水にコインを投げ込むと、ソウルがいる花屋の横から少し移動する。そこを捕まえる。





name
ネカガエル

file No.13

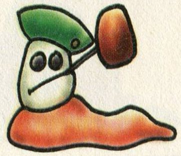
獲得love ………… 2
獲得neka ………… 150ネカ
生息地 ………… 城下町

●memo

ネカが大好き

昔から噴水公園にすみついている。月のカケラでできたコインが大好物。

城下町のよろず屋の店主、キュリオは夜になると地下室でパイプを吸う。パイプの煙が立つとソウルが現れる。



name
マッカーさん

file No.14

獲得love ………… 2
獲得neka ………… 80ネカ
生息地 ………… 城下町

●memo

喫煙者バンザイ!

チェーンスモーカーで、紫煙に敏感なGHQあがりの元帥気取り。

音楽を奏でながらレインボウ・ロックスを移動しているので、音の大きくなる場所に近づいていく。曲の最後のフレーズになると、ソウルが現れる。

name
ハープ花

file No.15

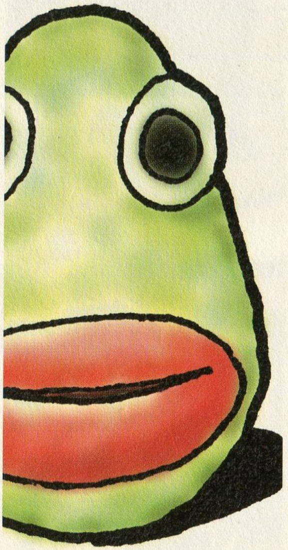
獲得love ………… 2
獲得neka ………… 月の涙(750ネカ)
生息地 ………… 城下町

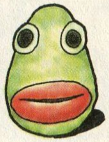
●memo

音楽を奏でる

弦楽器のようなツルを共鳴させて、気持ちをメロディで表現。悲しい時に奏でる音は、鳴り止む事がないという。

夜、トロピカルフィールドに出現する。急に近づくと逃げてしまうから、ゆっくりと接近して捕まえる。





name
トミー

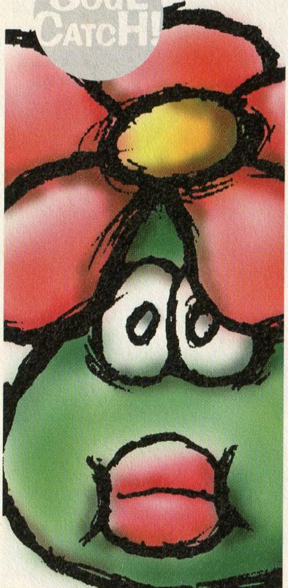
file No.16

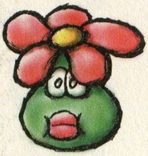
獲得love……3
獲得neka……150ネカ
生息地……トロピカルフィールド

●memo

ちょっと臆病
夜行性の生物。キリキリ虫を食べて生きる。驚くと奇妙な鳴声とともに逃げてしまう。

トロピカルフィールドを逃げ回っているので、追いつめてキャッチ。





name
ハナチャン

file No.17

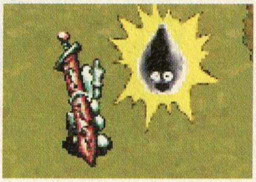
獲得love……2
獲得neka……200ネカ
生息地……トロピカルフィールド

●memo

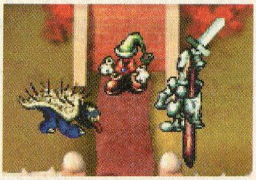
鬼ごっこが好き
ちょっとタカピーなラフレシア系植物。走り回るとキュッキュと音が聞こえてくる。

ムツジロー 動物保護を訴える

いや～、びっくりしました～。突然ヨロイをまとった人物が現れて、動物たちを殺し始めたのです～。みなさんはあの人が勇者だといいますが、私には理解できませ～ん。だって何も悪いことをしてない動物たちを、襲い始めたんですよ～。このままではあの勇者によって、すべての動物が殺されてしまいます。誰か勇者を止めて、かわいそうな動物を助けてやってください。



いきなりスライちゃんが、真っ黒こげにされちゃいました～。



大変です。ダイアのかわいいペット、ペロゴンが襲われています～。

SOUL CATCH!

昼間のトロピカルフィールドに影だけが出現する。その近くの茂みに死体があるので外に引き出す。その後、円を描く影の中心でしばらく待つとソウルが空から降りてくる。

name

影鳥

file No.18

獲得love ……… 3
獲得neka ……… 250ネカ
生息地 ……… トロピカルフィールド

●memo

自分の影も大好き
お昼にしか見る事のできない貴重な鳥。旋回しながら獲物が来るのを待っているらしい。

SOUL CATCH!

トロピカルフィールドを回転しながら移動しているのを追いかける。はっぱが顔の形に変ったらキャッチ可能だ。

name

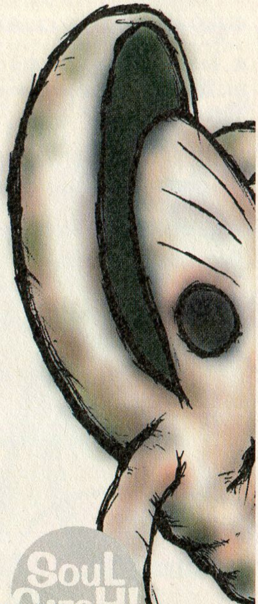
はっぱ様

file No.19

獲得love ……… 2
獲得neka ……… 80ネカ
生息地 ……… トロピカルフィールド

●memo

幸運のしるし
はっぱ様はめったに姿を見せないといわれている。だから、ハッパ様の姿を見た人はとても運のよい幸せな人なのだという。



SOUL CATCH!

夜の中盤くらいにガマカツが「貝クジラの夢をみてたんだ」ということがある。そのときに釣りを始めるとソウルを釣り上げることができる。

name

貝クジラ

file No.20

獲得love ……… 2
獲得neka ……… 200ネカ
生息地 ……… 貝クジラの入り江

●memo

入り江のヌシ
ガマカツの夢の中に出現する。死体は入り江の中に沈んでいるので、見ることはできない。

ANIMAL FILE

洞窟のおっさんをキュリオの店で買ったクロロホルムで眠らせると、ソウルが現れる。

name
ドリーム星人

file No.21

獲得love …… 2
獲得neka …… 100ネカ
生息地 …… おっさんの洞窟

●memo

夢が大好き
人の夢を食べる動物。困ったことに、夢を食べられた人は眠れなくなる。試験の前日むき。

玉屋から夕方に打ち上げられる花火を、触らずに爆発させる。そうすると一定時間ソウルが出現する。

name
ジェントルさん

file No.22

獲得love …… 2
獲得neka …… 80ネカ
生息地 …… 玉屋付近

●memo

道徳を重視
作法にうるさいカタブツの紳士。火遊びなんかしたら怒られますよ。

SOUL CATCH!

ギガーは勇者に殺されなかったのでソウルを捕まえることができない。

name
ギガー

file No.23

獲得love …… 2
獲得neka …… なし
生息地 …… アメリカンハウス

●memo

ダイアのかわいいペット
おっとりした性格で、めったに感情をあらわす事がなく、がまんづよい。オスにはトゲがない。

ANIMAL FILE

525ネカ以上の所持金を持っていると、死体の近くに出現するのでそこをキャッチする。

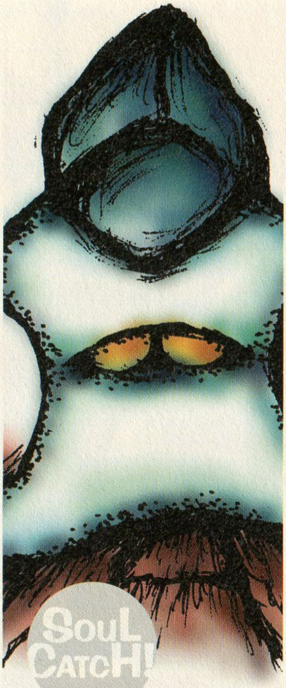
name
バリュー君

file No.24

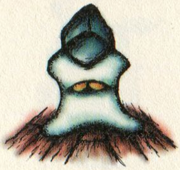
獲得love ・・・・・・ 2
獲得neka ・・・・・・ 5ネカ
生息地 ・・・・・・ アメリカンハウス

●memo

税は別です
お得なセットは500ネカ。(税抜き)



早朝のみ、風車庵の脇にソウルが出現する。待ち伏せが有効。



name
一丁とうふ

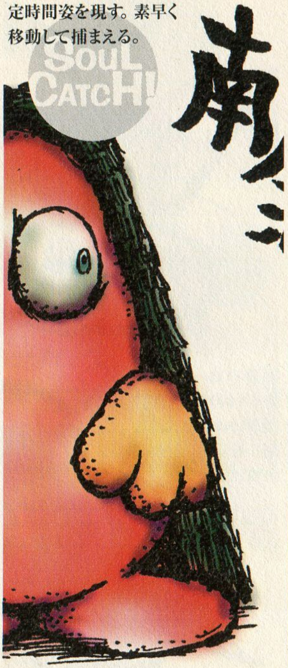
file No.25

獲得love ・・・・・・ 2
獲得neka ・・・・・・ 80ネカ
生息地 ・・・・・・ 風車庵付近

●memo

とても早起き
豆腐屋の朝は早い。豆腐屋の屋根裏に住みついて、にがりの調整を見守るという。

風車庵の扉に貼ってある「おふだ」を読むと一定時間姿を現す。素早く移動して捕まえる。



name
ゆきんこさん

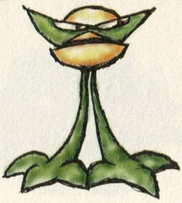
file No.26

獲得love ・・・・・・ 2
獲得neka ・・・・・・ 160ネカ
生息地 ・・・・・・ 風車庵付近

●memo

お経に敏感
古くからお寺の守り神として親しまれてきた。お経が大好きで、とくに魔除け系を聞くとじっとしていられない。

テクノポリスのレディの部屋で、ステレオの電源を入れて音楽を聴く。1分ほどすると曲調が激しくなり、ソウルが出現する。



name
エリック

file No.27

獲得love……2
獲得neka……120ネカ
生息地……テクノポリス

●memo

ボーカル担当

大音量の音楽を聴くと、踊りだしてしまう。サクリファイス・アニマルズのメンバー。

夜になるとテクノポリスの空き部屋に現れる。部屋の番号は、リーマンが町長の机の上に置く書類に書かれている。

name
ベック

file No.28

獲得love……2
獲得neka……120ネカ
生息地……テクノポリス

●memo

夜が得意なタイプ

夜行性。サクリファイス・アニマルズのメンバー。

テクノポリスのロボ町長の部屋で、ひとり多いリーマンのグループの全員に話しかける。するとボンゾの変装がばれてソウルが出現。

name
ホンゾ

file No.29

獲得love……2
獲得neka……130ネカ
生息地……テクノポリス

●memo

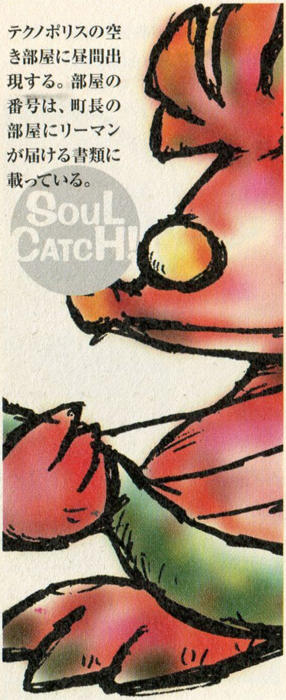
ザリガニが好物

人まねが得意。サクリファイス・アニマルズのメンバー。

動物図鑑

ANIMAL FILE

テクノポリスの空き部屋に昼間出現する。部屋の番号は、町長の部屋にリーマンが届ける書類に載っている。



name

ジミ

file No.30

獲得love ………… 2
獲得neka ………… 120ネカ
生息地 ………… テクノポリス

●memo

昼間に活動

ミュージシャンに似合わず、昼が好き。得意技は早弾き。サクリファイス・アニマルズのメンバー。

クラブがオープンすると、入口に出現するので、ノリノリになっているところをキャッチ。

name

キース

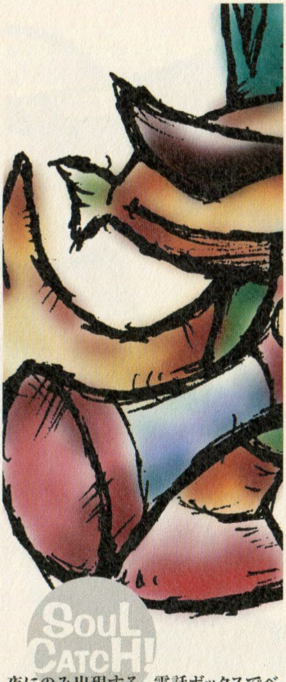
file No.31

獲得love ………… 2
獲得neka ………… 100ネカ
生息地 ………… テクノポリス

●memo

サックス担当

見かけによらずシャイなサックスプレイヤー。しかしノッて来ると自分の世界に入ってしまう。サクリファイス・アニマルズのメンバー



夜にのみ出現する。電話ボックスでベルが鳴ると出現する。鳴らなくても、電話ボックスの陰で待機している。

name

フリップ

file No.32

獲得love ………… 2
獲得neka ………… 100ネカ
生息地 ………… テクノポリス

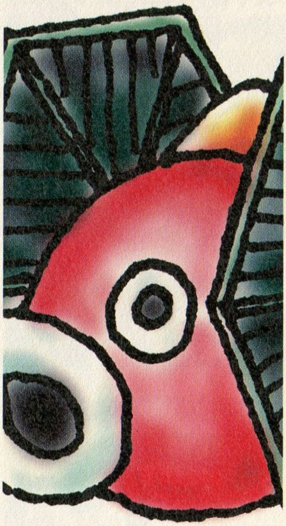
●memo

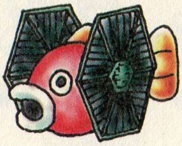
ベルの音に敏感

電話の音が大好き。夜行性。サクリファイス・アニマルズのメンバー。

ANIMAL FILE

ソウルは風の谷の高いところを移動しているので、サボテンを使って岩場に上がってから捕まえる。





name

たいファイター

file No.33

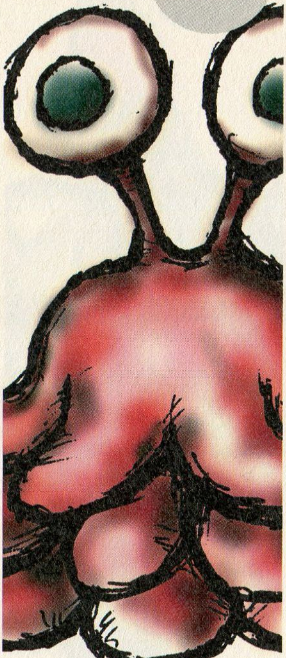
獲得love……3
獲得neka……200ネカ
生息地……風の谷

●memo

スピードが自慢

鋼式戦闘機。地上5メートルの高度を一定に保ち、高速移動する。

風の谷のドロール君のソウルが出現するサボテンの上にのって夜まで待つ。



name

ドロール君

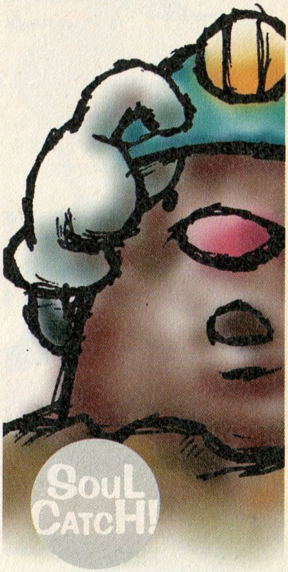
file No.34

獲得love……3
獲得neka……200ネカ
生息地……風の谷

●memo

ちょっとせっかち

高いところが大好き。しかし1日に1度しか伸び縮みしないサボテンは、短気なドロール君的にはちょっと苦手。



夜になると、風の谷にある2連サボテンの近くに顔を出すので、そこを待ち伏せる。

name

モグラマグラ

file No.35

獲得love……3
獲得neka……170ネカ
生息地……風の谷

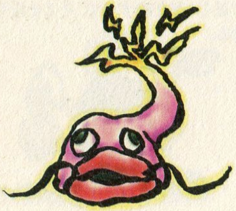
●memo

日光が苦手

地下世界（アンダーグラウンド）を移動するモグラ。太陽の光が大嫌い。

ANIMAL FILE

バリバリ島へ行く途中に雷が発生する。それ以降、風の谷にソウルが出現するようになり、捕まえることができる。



name
電気ナマズ

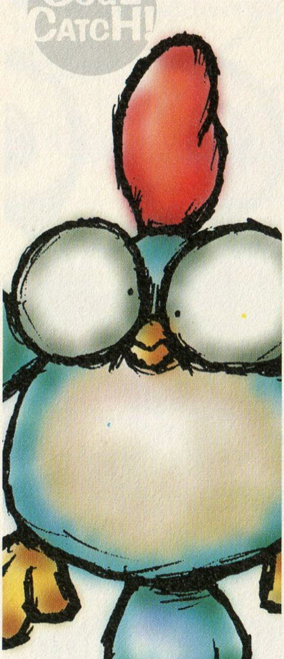
file No.36

獲得love	3
獲得neka	150ネカ
生息地	風の谷

●memo

雷が大好き
電気で元気になるナマズ。電気を呼ぶ性質あり。

鳥男に話しかけて、鳥の賭けをする。賭けで水色の鳥を当てると、飛んでくる。



name
バードン

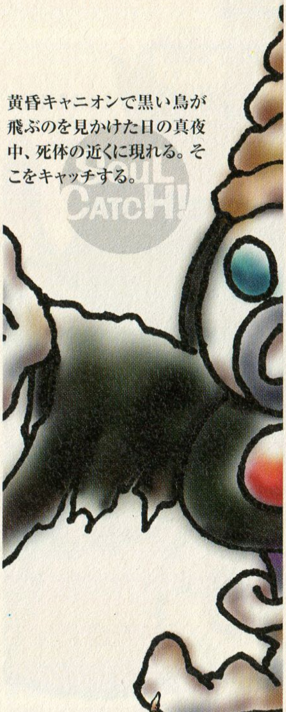
file No.37

獲得love	2
獲得neka	150ネカ
生息地	黄昏キャニオン

●memo

赤いトサカがチャームポイント
体が大きくトロい鳥。水色の体は、空を飛んでいるときの保護色のつもり。しかし赤いトサカが目立つので無意味。

黄昏キャニオンで黒い鳥が飛ぶのを見かけた日の真夜中、死体の近くに現れる。そこをキャッチする。



name
サドマイル

file No.38

獲得love	2
獲得neka	80ネカ
生息地	黄昏キャニオン

●memo

死神鳥とともに現われり
「黒き死神鳥あらわれしその夜、サドマイル地獄の淵より這い上がる」※サドマイル黙示録第二章六節より抜粋

ANIMAL FILE

一定の間隔で、こもれびロードの5つの場所に現れては消えることを繰り返している。1カ所にしぼって待ち構える。

name

コマちゃん

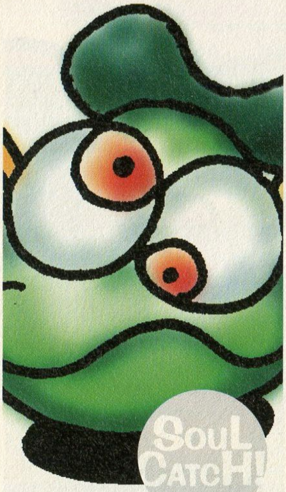
file No.39

獲得love……2
獲得neka……130ネカ
生息地……こもれびロード

●memo

白くてふわふわ

体中に生えたフサフサの毛が人気の愛玩動物。特に若い女性に人気があるが、コマちゃん自身はなで肩の男性に弱い。



こもれびロードでソウルは風にのって吹き流されている。ソウルと少年重なった瞬間にタイミングよくキャッチ。

name

ナッキ君

file No.40

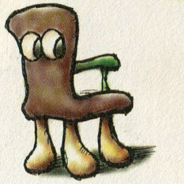
獲得love……2
獲得neka……150ネカ
生息地……こもれびロード

●memo

風に乗って

気がむこうがむくまいが、風の吹くままに飛ばされる生涯。

死体の近くで座り込んでしばらく待つと、ソウルが現れ近づいてくる。そしてソウルが後ろ向きになったら捕まえられる。



name

イースーチー

file No.41

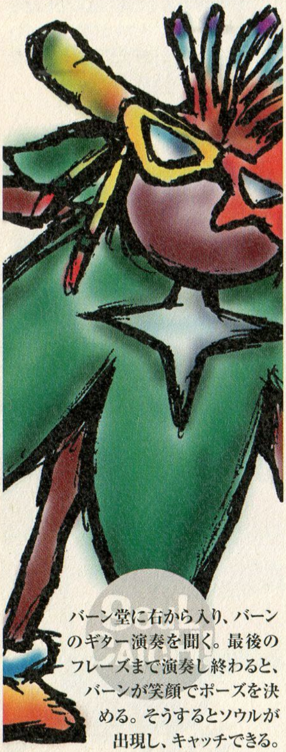
獲得love……2
獲得neka……150ネカ
生息地……こもれびロード

●memo

座ってほしい

座っている人を見ると、自分に座らせてあげたくなる。しかし背を向けて「座れ」のポーズをするまでは安心できない。

ANIMAL FILE



バーン堂に右から入り、バーンのギター演奏を聞く。最後のフレーズまで演奏し終わると、バーンが笑顔でポーズを決める。そうするとソウルが出現し、キャッチできる。

name

ヘイボーイ

file No.42

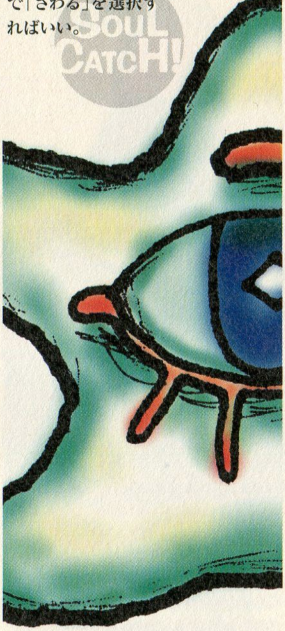
獲得love …… 4
獲得neka …… 80ネカ
生息地 …… バーンの洞窟

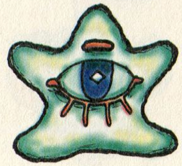
●memo

ギョーカイ生物

バンドのマネージャーを務める緑黄色生物。「演奏が上手くいった奴の笑顔って最高だよね。あっ、これジミちゃんのデモテープ？あれG万でシクヨロね」(本人談)

アダーの修行を終わらせると、ソウルに会わせてもらえる。そこで「さわる」を選択すればいい。





name

シト・ビシャス

file No.43

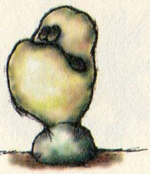
獲得love …… 2
獲得neka …… なし
生息地 …… アダーの家付近

●memo

神の使いでス

神々しい姿ゆえ、崇拝の対象とされる事があるようだが、残飯をあさる事から、実はやましい動物とされている。

キノコの森の中に出現する。ソウルが半分しか出ていないときにはキャッチできないので、全身が出るまで待ってから捕まえる。



name

岩太郎

file No.45

獲得love …… 2
獲得neka …… 200ネカ
生息地 …… キノコの森

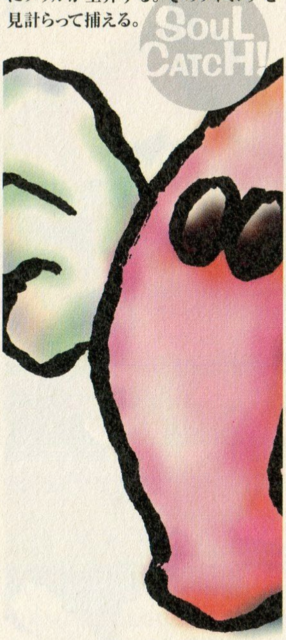
●memo

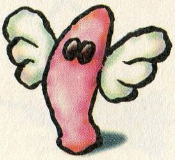
我慢が大切

岩の心は岩太郎。

ANIMAL FILE

キノコの森の入口の洞窟の中で、早朝にソウルが上昇する。そのタイミングを見計らって捕える。





name
にょろり

file No.46

獲得love……2
獲得neka……180ネカ
生息地……キノコの森

●memo

朝日を求める
ミジンコの仲間。毎朝、光を求めて地面の底からヒョロヒョロと浮かびあがる習性がある。

キノコの森の入り口に倒れているカクンテ人にキノコを食べさせて助ける。その後、自分もキノコを食べてカクンテ人のお礼をうける。お礼を見たらカクンテ人のいうとおりの順番でキノコを5つ食べて、青いキノコの上に移動する。そこでカクンテ人の長老にソウルを集めてこいといわれるので、トロピカルフィールドで骨魚を集める。集め終わったらもう一度キノコの森に戻り、同じ順番でキノコを食べて青キノコの上に行く。

name
トットテルリ

file No.47

獲得love……8
獲得neka……なし
生息地……キノコの森

●memo

欠けたソウル
カクンテ人の民謡に「トットテルリが飛んできた〜飛んできた〜」という歌詞があるが、どうやら遠い昔に空の上から飛来してきたようだ。

特別付録
トットテルリのキャッチに役立つ
カクンテ語辞典

●慣習言語
【テロ】tero……食う
【バーマ】perma……キノコ
【ドマンサ】domansa……夜
【ボマーナ】bomerna……朝
【ホメ】home……儀式

●色覚言語
【カンタ】canta……赤
【ソンホ】sonho……黒
【タンパ】tampa……白
【ポンタ】ponta……金
【モンタ】monta……緑

●数字表記
【スートラ】sutra……1
【コクンテ】cokunte……2
【クルンテ】curunte……3
【ルリンパ】rulinpa……4
【バランカ】paranca……5

キノコの森の出口で1日中高いところを動き回っている。しかし、夜から朝になった一瞬だけキノコから飛び降りる。そこをすかさずキャッチ。

name

一つ目ぞう

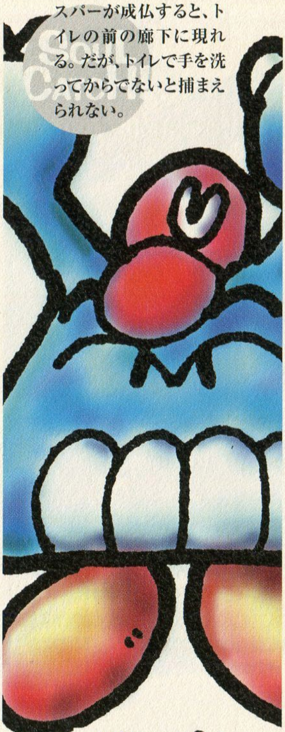
file No.44

獲得love …… 2
獲得neka …… 160ネカ
生息地 …… キノコの森

●memo

高所を好む

一つ目ぞうは高い所が好きだ。長時間飛ぶ事はできないが、滑空能力にすぐれた翼をもっている。



ホーンテッドハウスのウィスパーが成仏すると、トイレの前の廊下に現れる。だが、トイレで手を洗ってからでないと捕まえられない。

name

ガジロー

file No.48

獲得love …… 2
獲得neka …… 140ネカ
生息地 …… ホーンテッドハウス

●memo

きれい好き

清き心と、清き体を持つガジロー。いい伝えでは清き心と、清き体を持つ者だけが触れられるという…

ウィスパーの成仏後、お城に戻りバルコニーから望遠鏡で、ホーンテッドハウスを覗くとソウルが寄ってきてくれる。

name

パンプー

file No.49

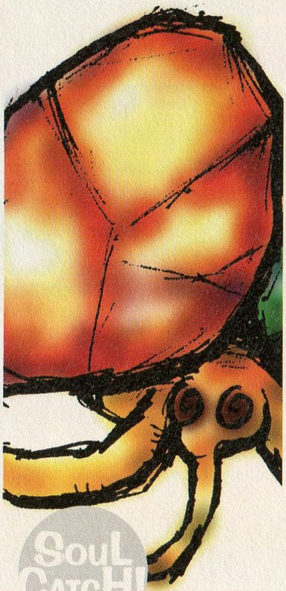
獲得love …… 2
獲得neka …… 500ネカ
生息地 …… ホーンテッドハウス

●memo

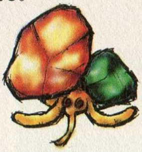
覗いてみよう

自由気ままに飛び回って色々観察するのが大好き。でも観察されるのは大嫌い。

ANIMAL FILE



ウィスパーが成仏したら、地下牢でニッカが穴を掘り始める。真夜中、その穴の近くに出現するので、そこを捕まえる。



name

ロック

file No.50

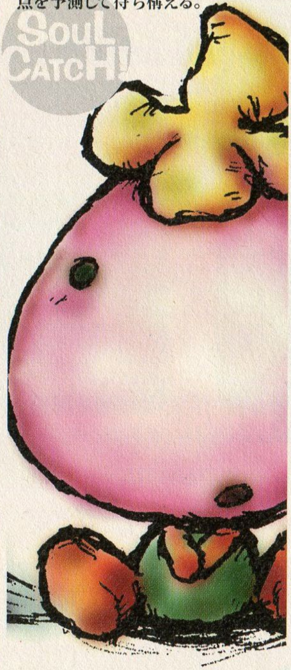
獲得love ………… 2
獲得neka ………… 160ネカ
生息地 ………… ホーンテッドハウス

●memo

ちょっと内気

掘り起こされたばかりの新鮮な土の匂いが大好き。けど人見知り。

ウィスパーが成仏していれば、2階のエントランスに出現する。落下地点を予測して待ち構える。



name

どんちゃん

file No.51

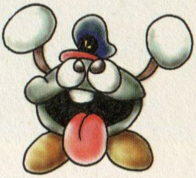
獲得love ………… 2
獲得neka ………… 150ネカ
生息地 ………… ホーンテッドハウス

●memo

大きな音を出す

ドンドンうるさい暴れんぼう。マンション住まいの時は、よく下の住人から怒られていた。

ホーンテッドハウスのウィスパーを成仏させる。時計の針が二時の方向を向くとき、二階の右の廊下にソウルが出現するので、現れている間に近づいてキャッチする。



name

ニジデス

file No.52

獲得love ………… 2
獲得neka ………… 120ネカ
生息地 ………… ホーンテッドハウス

●memo

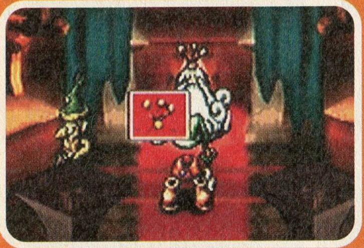
時計に敏感

昔は車掌をやっていた鉄道マニア。そのときの習慣が抜けず、自分の担当車両の発車時間がくると大騒ぎしてしまう。

初級ムーンワールド講座

その1 ネームカードの使い方

NAME CARD



⬆まずは王家のカードを手に入れよう。

いろんな人にカードを見せるのじゃ

お城と城下町の住民は、わしのやったネームカードを見せると、自分のネームカードをおぬしにくれるぞい。おまけにそのネームカードを使えば、カードをくれた人の情報を手に入れることができるのじゃ。積極的にカードを見せるようにしておきたいのぉ。

その2 上手なお金の稼ぎ方

MONEY

⬇おばあちゃんの手作りクッキーはタダ！

いらないものを売ればいいじゃろう

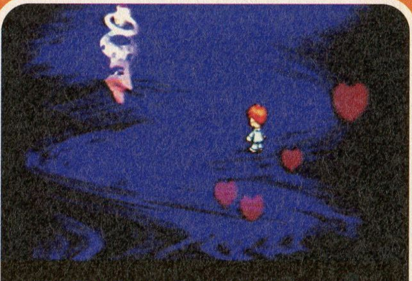
ネカがないとひもじい思いをするのぉ。そうならないためにもしっかりネカを稼いでおくのじゃ。手作りクッキーや、釣りで手に入れたゴミ、魚などを売るといいじゃろう。この世界にはいろんな店があるが、買い取りをしてくれるのは城下町におるキュリオの店だけじゃ。ここでしっかり稼いでおくのじゃぞい。

⬆魚でもゴミでも何でも売れる。

その3 ラブの集め方 LOVE

⬅アニマルのソウルをキャッチして、ラブをゲットしよう。

⬇ムーンワールドにいる人はみんなラブを持っている。



いたるところにラブがあるぞい

このムーンワールドにはいろんなラブが満ちているのじゃ。アニマルのラブはもちろんじゃが、人からもらえるラブも軽く見てはいけないぞい。おぬしが月に行くために必要なアイテムには、ほとんどラブがからんでいるからのぉ。

その4 ラブレベルと行動時間 LOVE LEVEL

もっとも重要じゃ!

おぬしの寝ないで動ける時間はラブレベルによって決まるのじゃ。長い時間動きたかったら、たくさんのラブを集めてレベルを上げる必要があるじゃろう。右の表は、おぬしがどれくらい動けるかを日数で表してあるぞい。

行動時間の色分け
1日未満
1日以上2日未満
2日以上3日未満
3日以上4日未満
4日以上

Lv1『愛の寝起き』 0.5日	Lv11『愛の地獄車』 1.6日	Lv21『愛の円熟期』 4.2日
Lv2『愛の見習い』 0.55日	Lv12『愛の免許皆伝』 1.75日	Lv22『愛の重役クラス』 4.8日
Lv3『愛の第一歩』 0.6日	Lv13『愛の並玉味噌汁』 2.3日	Lv23『愛の卒業式』 5.1日
Lv4『愛の二歩三歩』 0.65日	Lv14『愛の助教授』 2.4日	Lv24『愛の答辞』 5.4日
Lv5『愛のバイエル』 0.75日	Lv15『愛の中堅』 2.6日	Lv25『愛の社長』 5.75日
Lv6『愛の半人前』 0.9日	Lv16『愛の師範代』 2.9日	Lv26『愛の真打ち』 6.1日
Lv7『愛の露払い』 1日	Lv17『愛の三冠王』 3.1日	Lv27『愛の横綱』 6.5日
Lv8『愛のインターン』 1.1日	Lv18『愛のコペルニクス』 3.4日	Lv28『愛の大統領』 6.9日
Lv9『愛のデビュー』 1.3日	Lv19『愛の覚醒』 3.6日	Lv29『愛の巨匠』 7.3日
Lv10『愛の黒帯』 1.4日	Lv20『愛のエキスパート』 3.9日	Lv30『愛のビックバン』 7.5日

中級ムーンワールド講座

その1 お金はそのままやで MONEY

泥棒なんておらんのや

ここムーンワールドは、基本的に平和なところなんや。勇者のおかげで今は大変なことになっとるけど、ネカが落ちとったって、それを拾ってネコババしてまう奴なんておらへんで。ま、忘れんうちに拾ったほうがええけどな。

➡アニマルを助けると、ネカがもらえる。

➡次の日になってもそのまま置いてある。

その2 好きな曲を聞いたらええんちゃう? MUSIC

⬆純和風のBGM。

⬆陽気なBGM。

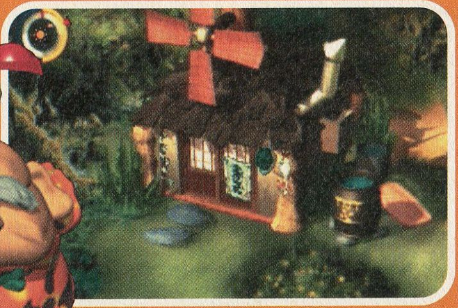
全部で36曲あるんや

この世界ではな、自分の好きな曲を聴きながら歩き回ることができるんや。まあ、バーンの店で買わなあかんMDが多いんやけど、ネカに余裕ができたら買うてくるのもええんちゃいますか。非売品のMDは人からもらうもんで、意味ありですわ。

MEDIUM LECTURE

ECOCLUB

その3　エコ倶楽部に入会したいんでっか?



⬆暗号通りに調べよう。

⬆ようこそ、エコ倶楽部へ。

ちょっと変わってますで

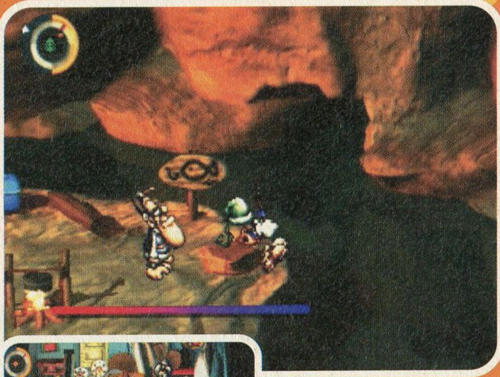
エコ倶楽部に入会するんやったら、まず、風車庵の外にあるお風呂に入って暗号を聞かなあかんよ。それから風車庵の中の冷蔵庫とタンスを暗号の通りに開ければ、風呂からアジトに入れるで。風車の音にまぎれんと、爺さんに見つかってまうさかい、気ぃつけや。

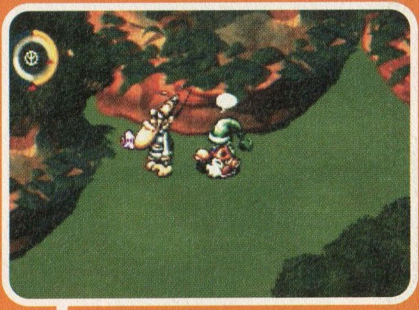
その4　釣りのえさは自分で拾わなあかんよ

FISHING

三日月、涙、ネカの日がポイントや

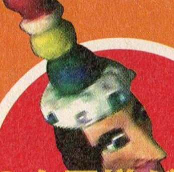
釣りのえさは買わんでも、貝クジラの入り江の近くで採れるんや。ガマカツと競争になるけど、採るポイントを2ヵ所にしぼれば、1個も採れへんことはあらしません。





⬆ポイントをしぼってえさを採る。

⬅釣った魚で食べないものはキュリオの店で売ってしまおう。



月の女王様が伝える

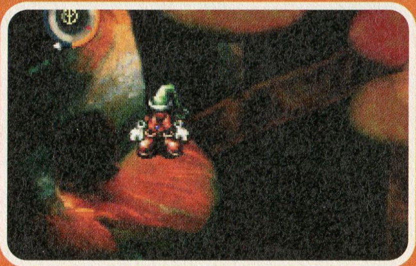
上級ムーンワールド講座

その1 キノコの森を通り抜けましょう MUSH ROOM

キノコを食べてみましょう

キノコの森を抜けるにはふたつの方法があります。洞窟の前に倒れているカクンテ人を助ける方法なら、キノコがふたつあれば十分です。また、森に生えているキノコを5種類とも食べる方法なら、自然に道が開かれます。

←キノコをあげれば元気になる。



↓生えてるキノコを順番に食べていく。

↓違う色のキノコを見つけたら、とりあえず食べてみよう。

その2 ヘイガーバッチを入手しましょう BADGE

←ママスの冷蔵庫で黒バッチを入手。

協会員になりましょう

ヘイガー博士の研究所に入るには、ヘイガーバッチがなければいけません。これを手に入れる方法はふたつ。ひとつはトロピカルフィールドの募金箱にネカを寄付する方法。もうひとつはバッチを持っている人を見つけ出し、譲ってもらう方法です。ネカを節約するなら後者がいいでしょう。

↑王様の金バッチと黒バッチを交換できる。

↑募金箱に寄付をするなら、10000ネカの寄付が必要。

LAVORATORY

その3 ヘイガー研究所について話しましょう

①部屋番号について話しましょう

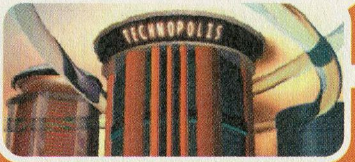
ロボ町長の部屋

研究所からテクノポリスへ

ヘイガー博士の研究所からテクノポリスにテレポートすることができます。それぞれの部屋番号は、博士の机の上にある重要書類に書いてあります。しっかり調べておきましょう。

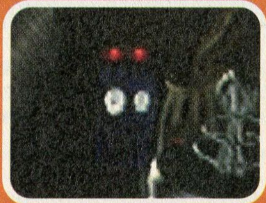
ロビの部屋

リーマンの部屋



レディテクノの部屋

②奇盤解読機について話しましょう


⬆解読器の前に立ち、奇盤を入れる。

解読機はここにあります

博士の研究室の片隅に奇盤の解読機が置いてあります。奇盤にはいろいろと大切なことが書かれていることが多いので、ここで内容を調べて忘れずにメモを取るようにしましょう。

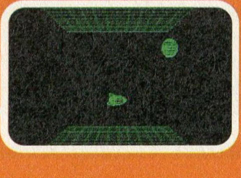
③クラブと屋上について話しましょう

⬆クラブが営業しているのは夜だけ。

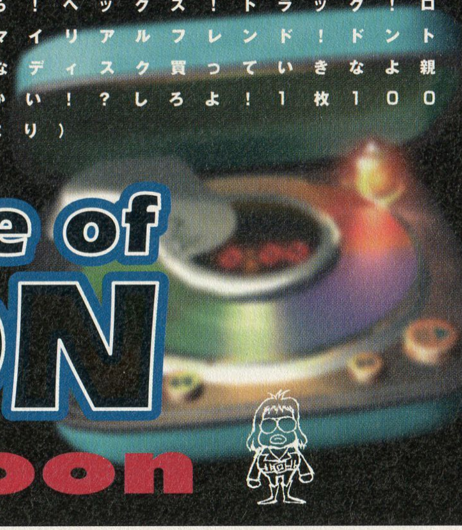
ロケットが置いてあります

中央のエレベーターでクラブに行けます。ここでのラブは手に入りにくいので何度も出かけましょう。また、左のエレベーターを使うとロケットの発射台に行くことができます。ロケットの部品がすべて集まったら、ここにいる管理人に話しかけましょう。

➡ラブがもらえるゲームマシン。



「あっ、いらっしゃいま‥ヘイ！プッシーキャット！よく来たな！オマエのセンスで好きなの選びな！シケた気分の時こそクールなサウンドが必要なんじゃねえか！？それに気づけよフレンド！どれでも100ネカだぜオール！ライト！ナウ！だぜイエー！ジャケットもアートだしね！ハード！ヘヴィー！メロウ‥どのディスクもゴキゲンだぜ！！損させねえったら！ヘックス！トラック！ロックえんロール！ディアマイリアルフレンド！ドントストップミー！ゴキゲンなディスク買っていきなよ親友！グルーヴ‥グルーブしてるかい！？しろよ！1枚100ネカ！」（キミの親友、バーンより）



The Groove of MOON

5章 音で聞くmoon

MD COLLECTION

実際に活動中のアンダーグラウンド、インダストリアル、音楽業界のミュージシャンたち総勢36ユニットによって作られた『MOON』のためのオリジナルサウンドトラック全37曲を紹介。ジャンルはクラシックからテクノまで広範囲。プレイステーション用ソフト『moon』のマニュアル（P27）にアーティストへの連絡先が掲載されているぞ。

DISC REVIEW

KILLAH BLUES／KILL THE PITCH

Impression

ターンテーブル2台で作り上げたDJワークヒップホップ。スクラッチも聞きごたえアリ。
＊クラブ系正統派ヒップホップ。ウィスキー片手に聴くと気分はすでにDJ。

Artist

本名井村直樹。ヒップホップをこよなく愛する設計技師。'80年代後半から'90年代前半、九州でバイオレンス・ハード・トラッカーとしてその名を轟かせていた風雲DJ。現在は猛者の頃とはうってかわってアットホームな愛妻家。

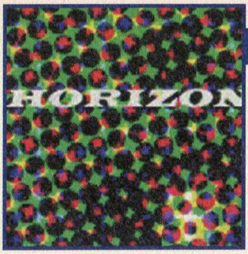
美好的／イメージソウル

Impression

ファンクベースのエレクトリックサウンドに、ドラムんベースも取り入れた意欲作。
＊ボーカルの絶叫が印象的。前衛的なサウンドで近未来かつ無国籍なムードをかもしだす。

Artist

Funkadelicをルーツ？．に持つ洗練されたテクノユニット。デザイナーとして、またミュージシャンとして長く活動してきた多彩なセンスがサウンドにも反映されている。今回はゲームとのバランスを考慮しEffectVoiceでの参加。



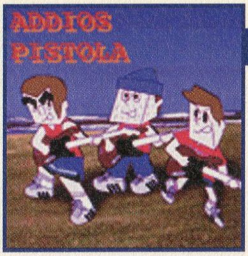
HORIZON／UBIK

Impression

複雑なプログラミングで構成されたトリッキーなリズムがうなる、それが醍醐味なのさ。わかる?
＊さまざまな音が詰まったテクノミュージック。宇宙からのメッセージがテーマ?

Artist

UBIK＝Norishige Yoshida。ソウルやヒップホップなどBlackMusicがルーツのユニット。今回の参加曲はサンプラーを使ったJAZZY DRUM & BASS。現代のソウルMusicをDRUM & BASSで表現したとのこと。



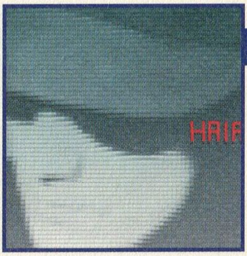
ADDIOS PISTOLA／ニムラ・オーバードライヴ

Impression

うねりベースが分身の術。ビートがマカロニウェスタンと融合し、西部をダンスフロアに変えた。
＊ベース中心のサウンド。アメリカ荒野と荒くれ者のビジュアルが目に浮かぶ。

Artist

仁村茂。ジャンルを問わないBassPlayer。Industrial Beatに生BassをMixしたオルタナ系サウンド。



HAIA／D.T.CONSTRUCTION

Impression

ファンカデリック色濃いヒップホップをベースにフィメールボイスとアーシーなホーンが絡むよ。
＊ヒップホップをアレンジしたサウンド。どことなく民族音楽のムードも……。

Artist

関西ソウルシーンにラッパー、ヴォーカリストとして登場したDr.Tommyとレッド・ホット・チリペッパーズのbassistフリー、詩人、映画監督メルヴィン・ヴァン・ピープルズなどといった多彩な顔ぶれで構成されたユニット。

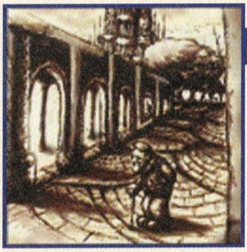
17th S.C.DRIFT／GALAKTICA A.K.A.

Impression

ヘヴィーでアブストラクトなインダストリアルグルーヴが圧倒的重圧感を持って君の耳を直撃。
＊SFチックなインダストリアル。行進曲を思わせるドラムにインパクトあり。

Artist

CDジャケットのデザイン、CD-ROM制作のかたわら、都内のクラブ"kagero"を中心にDJ活動を続けているDJ平田のユニット。今回の参加曲はBreakBeats中心のHeads系。『MOON』のジャケットデザインも彼が手がけている。



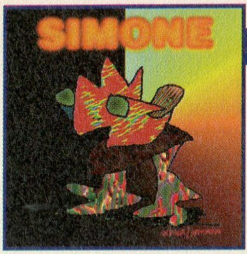
TILT／FINALOFFSET

Impression

躍動感とストレートなエモーションが聞く者を挑発する。デジタルな腰で聞けよ! 感じろよ!
＊テクノミュージック。テンポがよく、聴いた者の心に眠る野生の本能を刺激する。

Artist

本名公表不可の覆面Artist。NewWave全盛期よりギター、キーボードとして活動。某コンテストで最優秀を獲得したシンセの達人。「視覚的に聴き、音時間を観る」ことがコンセプト。今回は「音の造形」が発生する瞬間を表現。



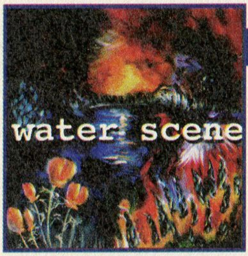
SIMONE／U.M.A

Impression

交錯するサックス。うなれチョッパーベース。魂をゆさぶるサウンドでテクノロジーの壁は崩壊寸前。
＊軽妙なテンポのサックスが耳に心地よいテクノミュージック。

Artist

U.M.Aは未確認生命体の意。ジャズ的方向に向かうと同時にラップ、テクノを取り入れるノンジャンルロック。ちなみにゲーム中に登場した勇者に倒されるアニマルバンドは彼らがモデルとか。



水の情景／KIN TAII

Impression

リラクゼーションツールとしてのアンビエントではくくれない、文字どおりの水の情景が浮かぶ。
＊尖った気分に一瞬の清涼剤。思わず旅に出たくなるようなアースサウンド。

Artist

金大偉。'64年、中国の撫順市出身。'79年に来日。両親とも芸術家というアーティスト一家。多くの楽器を演奏し、自然音を多用するミュージシャンにして画家。本人が意識しないでも旋律に大陸的壮大さが現れるのが特徴。

MISTY ISLAND／切替マサミチ

Impression

ラテンテイストのボサノバに、心地よいエキゾチカラウンジミュージックがほどよくブレンド。
＊軽めのテンポで演奏されるピアノ。エキゾチックムードなサウンド。

Artist

電子回路設計のプロフェッショナルでシンセミュージシャン。シンセも自作する。マーティン・デニーなどエキゾチック系ミュージシャンにして楽器設計者。

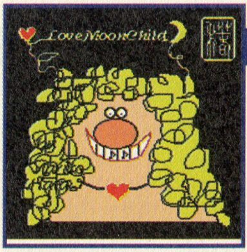
くつしたの穴／あすなろボーイズ

Impression

広大な大地を思わせるスケールにクレオール感覚がMIX、ホールオヴソックスとはまさにこの事。
＊気分爽快系サウンド。肩のチカラを抜いて聴いてみては？

Artist

本名公表不可のアーティスト。某超有名〇〇音楽の人気作曲家。完全覆面参加の今回の作品はアコースティックできた。タイトル「靴下の穴」は、気に入った色の靴下に空いた穴から覗いた青空のイメージとのこと。



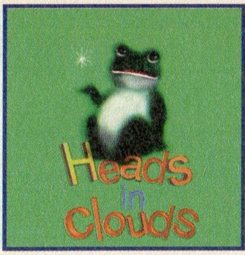
LOVE MOONCHILD／ランパッパ

Impression

堅苦しくないクラシカルなフレーズに耳を傾けてみれば、ほら、やさしい気持ちがやってくるよ。
＊聴きやすいテイストの交響音楽。『MOON』サウンドトラック風を目指す？

Artist

5才から作曲を始め、ボストンに渡ってC.ナジャー教授のアシスタントとして後進の指導にあたっていた。クラシックからジャズに至る幅広い作編曲者。おキラクゴクラク、人にやさしい音楽作りが身上。



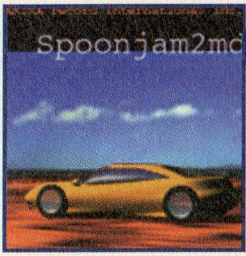
ヘッズ・イン・クラウズ／モリ川ヒロトー

Impression

美しいメロディー新発見。アンビエントミニマルミュージックがひとときの清涼感を与えてくれる。
＊女性的で優しげなムードできれいにまとめたサウンド。

Artist

ビデオアートを含む音楽、ビジュアル作家としてスタート。NTT、SONY等各界のイベントに音楽やビジュアル作品を提供している。受賞多数。モットーは美しいことを前提とした、未発見メロディー、新和音の探求。



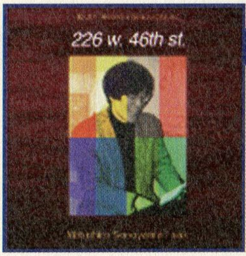
SPOONJAM2MD／AKIRA

Impression

軽快なリズムがさわやかな夏の到来を告げる。聞こえるかい？疾走するネオ・クロスオーヴァー。
＊ハイウェーを滑走する車のイメージ。ドライブ中のBGMにいかが？

Artist

『MOON』の背景画（家屋内外なども）をほぼ一人で描き上げたグラフィックアーティストがこの人。オーディオマニアの父の影響で生まれた時からJAZZを聴かされ育った。ジャズフレーバーを使ったラブリーなダンスビートが身上。



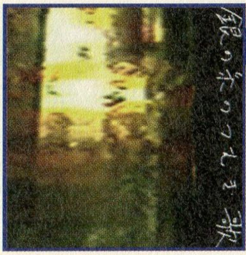
226 W.46th st.／M.SONOYAMA

Impression

耳と体にやさしい正統派JAZZフージョン。確かなテクニックに支えられた感情豊かなSAX。
＊サックスのせつないメロディーにジャズマンのダンディズムが漂う。

Artist

マルチサックス奏者。園山光博Band（ジャズ）での活動の他、ミュージカルのアレンジなどを手がけている。最近の仕事は小堺一機氏の舞台など。本曲はN.Yの大通りを思わせる軽快なポップジャズ風。



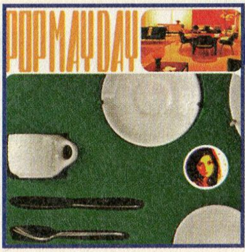
銀の糸のつむぎ歌／TOMOCO

Impression

ケルトの風に乗って、オーボエとフルートが織り成すのはまぎれもない銀の糸。
＊上品な笛の音がもの哀しくも美しいメロディーを奏でている。

Artist

フルート、クラリネット奏者。コンポーザーの佐野朋子のユニット。現在は古楽器グループで活躍中。本曲はケルト系音楽での参加。



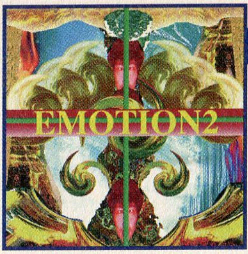
POP MAY DAY／QYPTHONE

Impression

チープでどこかなつかしい、珠玉のPOP玉手箱。スウィートキャラメルミュジックはいかが？
＊朝食どきの慌ただしさ？ を軽快なリズムで表現したポップミュージク。

Artist

某N社ゲームデザイナー中塚武（Key）、山田修（g）を中心に'95年結成されたユニット。'97年に現在のユニット名になる。主に恵比寿、青山、下北沢に出没。今回の参加曲は軽快なエレポップ、ラウンジポップの仕上がり。



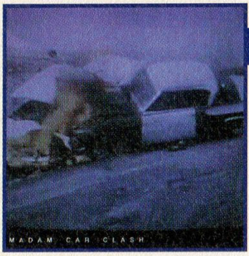
EMOTION 2／今川ツトム

Impression

冷たいマシンビートと泣きのギターがエモーショナルに昇華する。インテリジェントな情熱キラリ。
＊悲しみの中にもポジティブな響きのある味わい深いメロディー。戦う人向け。

Artist

難病に犯されたため再起不能の危機にあったが本人の努力と音楽の力により奇跡のカムバックを果たし、音楽活動を再開。現在はバンドDOODOODOOのドラムスとソロワーク。今回はポップなメロディーにエスニックな味付けでの参加。



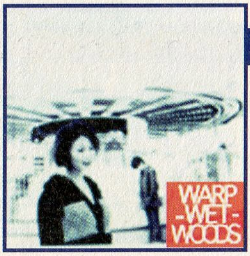
MADAMCAR KRUSH／タカツカタダシ

Impression

スパイ映画を思わせる小気味良いアップビートで、MADAM CARは彼方へ消える…。
＊パトカーのサイレンの音にも聞こえる音楽は緊迫感十分で泥棒気分を味わえる。

Artist

オルガンプレーヤー。今は懐かし？ の70's organ回帰、といってもハモンドではなくコンボorganなのが新しい。最近ではナチュラルカラミティーのメンバーとして参加。今回はラウンジ系オルガンプレーで参加。



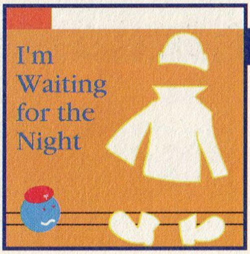
WARP-WET-WOODS／THE SLEEPWALK

Impression

エフェクティブなギターとウィスパーヴォイスが、哀しくもはかない独自の世界を展開していく。
＊西洋文化圏から見たアジア観を音楽で表現？した印象のサウンド。

Artist

'91年、札幌にて活動開始。現在は東京に活動の場を移し、定期的にライブ活動を行っている。サウンドカラーはアーシーなギターとウィスパーヴォイスのコラボレション。男女の主張から中和された素直な音楽がコンセプト。



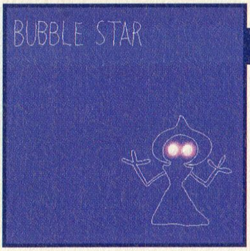
I'M WAITING FOR THE NIGHT／KINGLET

Impression

キュートなボイスと心のこもったシーケンス。しっとりとした中にも熱いほとばしりが見え隠れ。
＊甘い声が切なく歌い上げるハートウォーミングなサウンド。

Artist

ミッドナイトオアシスのsinger阿部純子とINTERFERONのハゼモトとのコラボレーションユニット。下北沢のクラブシーンのオーガナイズとライブ活動などを行ってきた。今回の曲はNewWaveへのKINGLET的オマージュ。



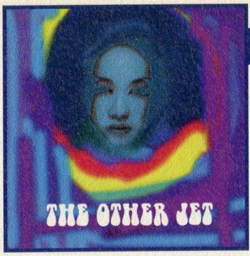
BUBBLE STAR／セロニアス・モンキーズ

Impression

宇宙のモンドは泡まみれ。星のコラージュ見え隠れ。宇宙生命と書いてコスモゾーンと読む。
＊タイトルどおり、宇宙をテーマにしたSF調テクノミュージック。

Artist

LOVEDELICのゲーム開発にチーム設立当時から関わっているサウンドユニット。詳細はすべて謎。曲のタイトルはバブル全盛、健康機具、訪問販売法違反、お風呂はイイヨネ、アワアワ…？ といった意味。



THE OTHER JET／ヴィーナスフライキャッチャー

Impression

ノスタルジックな悠久のミディアムテンポで、新しくもトラッドな英香の感触に酔ってみるか。
＊休日の昼下がりのような心地よいけだるさを感じるムード音楽。

Artist

ロンドンマーカススタジオのエンジニアとしてキャリアをスタートさせたNickJamesとSinger YokoJKのユニット。Nickがエンジニアとして手がけた作品には、ビル・ネルソン、バナナラマ、ジュン・スカイ・ウォーカーなど多数。

MANON MA VIE／MINORU KIDA

Impression

シネマJAZZ風のグッドセンスアレンジは、フレンチの香りであたりを満たすんだ。
＊軽快なジャズをおしゃれにまとめたサウンド。カフェテラスでのBGMにも効果的。

Artist

20歳で渡米。MusicanInstitueに入学。卒業後はミシェル・コロンビエに師事。現在在仏。「Une Chamre en Ville」という映像ミュージカルのアレンジを担当。弱冠22歳ながらフルオーケストラを指揮した作品はJAZZYで明解。

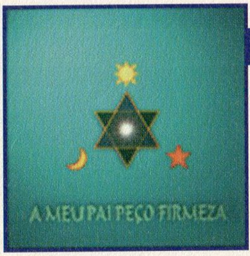
月アカリじょんがらロード／大ちゃん

Impression

正調ツガル三味線で渡るじょんがらロードは、険しくも月アカリが頼りダス。
＊タイトルに反して曲は正統派なじょんがら。風車庵のおじいちゃんも満足なはず。

Artist

横川雅大。津軽三味線奏者。現在は独自の世界を作るべくミュージシャンに限らない多方面のアーティストとセッションを始めている。今回は『MOON』のゲーム画面にインスパイアされてのじょんがら流道中歌。



父よ私に神の力をください／イナウイニ河岸ピープル

Impression

アマゾン秘儀の村祭りの聖歌を現地録音でダイレクトに伝える。森と大地のメッセージ。
＊ 文化や人種が違っても心の伝わる瞬間はある、と実感できる民族音楽。

Artist

アマゾンのイナウイニ河岸の住民たちの村祭りの様子を現地で録音したもの。シャーマンの伝承とキリストの再来を祈る聖歌。最近注目されている秘薬コパイバオイル(樹液のエッセンス)はこの地域を中心に採取されている。

面／SON CALLIGRAPHIE'

Impression

お互いに一歩も引かないアグレッシブなサックスとベースによるインプロヴィゼイションの世界。
＊サックスとベースによる挑戦的で激しい一騎打ち。

Artist

大蔵雅彦(Altsax)、菊地雅晃(A.Bass)のユニット。大蔵雅彦はAlbertAilerを思わせるアグレッシブかつ音楽性を失わないフリー演奏が身上。菊地雅晃は小沢健二、佐野史郎、島田雅彦など多彩な顔ぶれと共演していた。

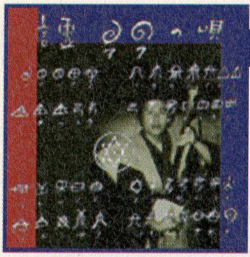
BLUE／ジオラミック・フォノ・オーダー

Impression

個性的な音の運びはまさにノンジャンル。16和音奇盤による職人芸もまたノンジャンルだ。
＊やるせなさや苛立ちをテーマにした音楽。気分が重い時に聴いて悲劇の自分に酔ってみては。

Artist

メンバーの名前は現在公表不可。各々他のバンド、ユニットで活躍中。曲名の「BLUE」は、気分の「Blue」のこと。今おかれている不本意な状態から抜け出せず、やりきれない想いで気が変になりそうな、そんな瞬間はいかが？ がコメント。



アワの唄／和完

Impression

ナガウタ系三味線がしぼりだす、古来伝来オリエンタルな神の唄。いにしえの言霊に神が宿る。
＊三味線と長唄。三味特有の堅めのサウンドの中にもどこか雅な雰囲気が漂う。

Artist

杵屋和完。三味線奏者。人間国宝、7代目芳村伊十郎、その後6代目杵屋和吉に師事。三味線教授のかたわら、前衛舞踏、フリージャズ、ポップ、ロックアーティストとの共演多数。本曲は言霊を詩に使ったオリジナル曲。

宇宙のお祭り日／N・ゲージ

Impression

ファニーヴォイスも光る、アシッドでフォーキーな、極彩お祭りソングでハッピーカーニバル。
＊『酔っ払いの歌』をほうふつとさせるなんとなく懐かしいナツメロ風。

Artist

Japaneseテクノシーンの黎明期より、モトコンポヘッドなどで活動していたメンバーのユニット。"はしだのりひこ&FolkCrusaders"を超えるAsidFolkを目指す、とのこと。曲はまさにsychedelic pop folk song。

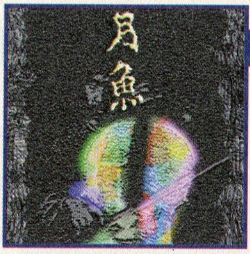
スケルツァーレ ア ノッテ／MELAGRANA

Impression

夜と戯れればラテンの血も騒ぐよね。ラテンパーカッションは女性の腰もうずかせるという事か。
＊ラテン打楽器が織り成す年齢を問わずノレるダンス音楽。

Artist

ラテンパーカッショニスト、ベーシスト。打ち込みも行う。今回は生パーカッション、ボンゴ、コンガ、ジャンベなどのオーバーダビング。日本語訳は「夜の戯れ」。エロティックなパーカッションPlayが目指す方向とか。



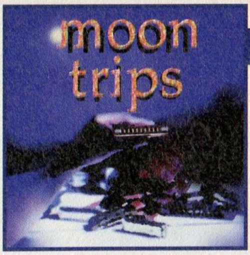
月魚／ヒロミチ サカモト

Impression

チェロの多重録音による、メランコリックでマカ不思議な独自の世界観にどっぷり浸れよ。
＊宮沢賢治の書く童話のような世界。ヤマネコ軒のBGMにオススメ。

Artist

チェロ奏者。他にノコギリ、ハーディガーディ、ヴォイスなど。アコースティックは元より、エフェクト、電動ドリルによる火花散らす演奏、多彩な音色を駆使する。それが単なるパフォーマンスに終わらず音楽的であることが才能。



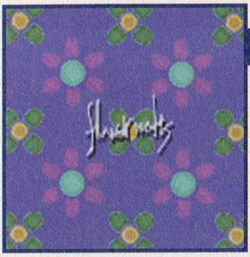
MOON TRIPS／ユーシン

Impression

バー『WANDA』で流れている、もの悲しく大人びたハーモニカのブルース。ワンダのなくした指輪を渡すと、ワンダがプレゼントしてくれる。

Artist

Yushin“BigJoe”yoshida。10Holesブルースハーモニカの世界チャンピオン。89年よりハーモニカ教室“ユーシン塾”を始め、現在は都内4カ所で後進の指導にもあたっている。今回の曲はオリジナルチューニングharp.でのソロ演奏。



FLOWER WALTZ／セロニアス・モンキーズ

Impression

城下町で花屋をしているフローラが持っているMD。花を元気にする力があるといわれている。優しい音色のワルツ。花が音楽に合わせて踊る姿が笑える。

Artist

『21 BUBBLESTAR』と同じ。LOVEDELICのゲーム開発にチーム設立当時から関わっているサウンドユニット。多方面メンバーによる構成だが、詳細はすべて謎。秘密。

KERA-MA-GO／クリスちゃん

Impression

クリスと“あっちむいてホイ”をして勝つとクリスがプレゼントしてくれる。軽妙なテンポとインパクトのあるアメリカの子供のような？ ヴォーカルが印象的。

Artist

注文の多い小料理店でバイトしているアイドル志望のクリスのシングルMD。ライブデビュー間近とか。唄っているのはUS nativeのクリスタ。ゲーム中、クラブのライブでも聴くことができる。

2001／NANTARA下村

Impression

サクリファイス・アニマルズのソウルをすべてキャッチし、彼らのライブを聴くともらえる。ジャズ風味で聴きやすいロックンロール。

Artist

ギタリスト、打ち込みも行うNANTARA下村のソロユニット。最近は本間ENZOと結成したU.M.Aが活動の中心。この曲は数年前、嵐の過ぎ去った後の早い雲の流れをイメージして作ったとのこと。

Now Printing

mexican beats／A-bow

Impression

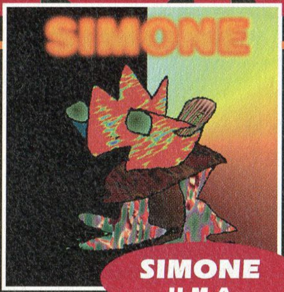
テクノポリスのクラブでかかっている曲。残念ながらムーンワールドではこのMDはもらえない。アップテンポのテクノミュージック。レディテクノもノリノリ。

Artist

ソロ活動のかたわら、CM、BGM等の作曲アレンジも行い今日に至る。本曲は今Club系で流行のアッパーテクノ。最近の仕事はPlayStation『ボードフリークス』オープニング曲、『鉄拳3』のリミックスアルバムなど。

SOUND SELECTION サウンドセレクション

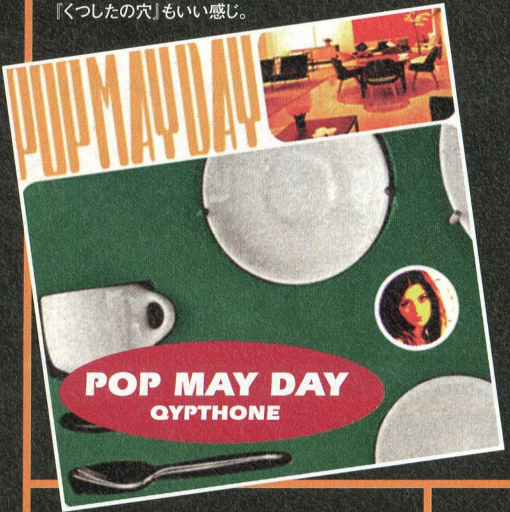
36曲ものサウンドを自由にプログラムして、自分なりの『MOON』オリジナルサウンドトラックを作ってみよう。好きなジャンルだけ集めるのもいいし、シーンに合わせて曲を選ぶのもまたよし。ここにいくつかの例をあげてみたぞ。



SIMONE
U.M.A

●城下町のBGMに
明るくにぎやかな城下町には、軽いノリのポップなサウンドがイメージにマッチ。

●ベッドから目覚めたら
さわやかな曲で眠った脳ミソを刺激。『くつしたの穴』もいい感じ。

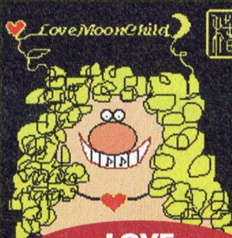


POP MAY DAY
QYPTHONE

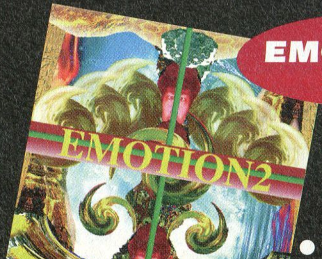
正統派RPG系

お城や王様、勇者やドラゴンといえばロールプレイングでしょ、というサウンドトラック派にはやはり交響音楽を中心としたBGMをセレクト。さまざまなシーンに合わせて曲を選ぶのがコツ。

●王宮のBGMに
お城の荘厳なイメージを求めていると、やはりクラシックにたどり着く。



LOVE MOONCHILD
ランパッパ



EMOTION2
今川ツトム

●フィールドのBGMに
ラブを求めて大地をさまよう主人公には、哀しくも力強いサウンドがよく似合う。

TILT
FINALOFFSET

●リーマンのテーマ
金属的なテクノは踊りまくるリーマンのイメージ。実際クラブでよくかかっている。

宇宙のお祭り日
N−ゲージ

●アダーのテーマ
常人と違う感性を持つアダーにはこの曲の非地球的な雰囲気がとてもハマる気がする。

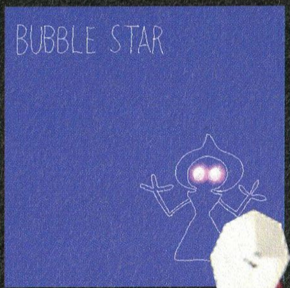
勝手にテーマソング

かならずしもそのために作曲されたわけではないが、なんとなく曲のイメージが彼（または彼女）の雰囲気や生きかたに合っているというサウンドを勝手にセレクトしてみた。ほかにもいろいろ探してみてはいかが？

●フェミのテーマ
ハイヒールを威圧的にカツカツ鳴らしている風にも聞えるので。怖い女性のイメージ。

KILLAH BLUES
KILL THE PITCH

BUBBLE STAR
セロニアス・モンキーズ



●電波サルのテーマ
サウンドのイントロ部分が特にギャムランを演奏する電波サルっぽい。

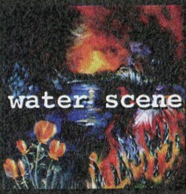
大地の香り系

ムーンワールドの自然なイメージを大切にしたい、というナチュラル志向の人は、親しみあふれる民族音楽をセレクトしてみてはどうだろう。案外ゲームと似合ってるかも。

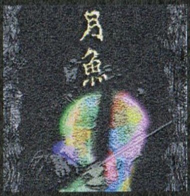
父よ私に神の力をください
イナウイニ河岸ピープル

●カクンテ人たちの熱い祈り
本物の民族音楽を使うことによって、カクンテ人の信心深さをより強くアピール。

水の情景
KIN TAII



●釣り人の心
入り江で釣りを楽しむガマカツの老後が浮かぶ。その好々爺ぶりが妙に似合いそうな曲。



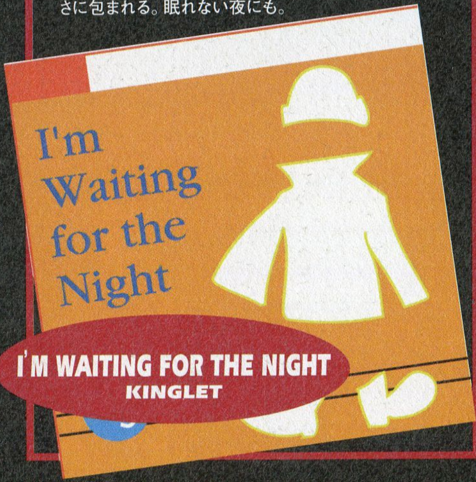
月魚
ヒロミチ サカモト

●ケンジとヤマネコ軒
サウンドの不思議な雰囲気は、ヤマネコ軒の謎の料理人ケンジの心意気。

BLUE
ジオラミック・フォノ・オーダー

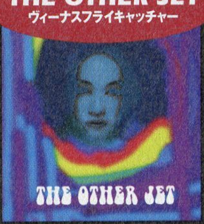
●ブルーなときに
タイトルのとおり、気分が暗いときに聴くと落ち込みを通り越して悲劇に酔えるサウンド。

●けだるいときに
休日の昼下がりにBGMとして聴けば、心地よいけだるさに包まれる。眠れない夜にも。



I'M WAITING FOR THE NIGHT
KINGLET

THE OTHER JET
ヴィーナスフライキャッチャー



●リラックスしているときに
寝物語がわりに聴くとリラックス度倍増。ヴォーカルの甘い声が尖った心を軽くする。

BGM系

ゲーム内容とは関係なく、そのときの気分でサウンドをセレクト。暗いときはより暗く、癒されたいときは心地よい音楽をまるで普通のBGMのように楽しめるのも『MOON』ならでは。

月のうらばなし

うら

おもて

第6章　月の裏話

M a k i n g　o f　M o o n

『ムーン』は画面からくる童話的な雰囲気のために、ファンタジックなゲームだと思われがちだが、ちょっとでもプレーした人なら意外に毒気の多いゲームだということに気づくだろう。ファンタジックなシーンがまったくないということはないが、危険な登場人物やパロディ、ユーザーを突き放したかにも思えるようなエンディング……これらの要素を考えると、ほんわかRPGとはいえないだろう。この章ではそんな『ムーン』を制作したラブデリックのスタッフ5人から入手した裏情報を紹介している。ゲームを終えた後にも『ムーン』をファンタジー系のゲームだ、と信じて疑わない人は読まないほうがいいかもしれない。

ムーンを作った人々。

Making of the moon

このページで紹介しているのは、さまざまな質問に答えてくれた5人のスタッフ。『ムーン』の中に登場する個性あふれるキャラクターは、それよりさらに個性あふれる彼ら、ラブデリックによって生み出されたのだ。

こいつが作った

木村祥朗

企画、ゲームデザインを主に担当。カクンテまわり、ヨシダの大阪弁監修。好きなキャラはヨシダ。

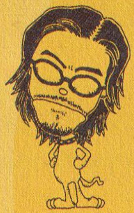
message
まあ、ぼけ〜っと散歩する感じで遊んでみてください。このゲームの場合、動きまわるよりもじっとしてるほうが見える事もあったりしますしね……。とにかく色々あるんで、楽しんでください。

こいつが作った

上田晃

背景グラフィックを主に担当。MDにも曲を提供している。好きなアニマルはトミー。

message
こんにちわ。僕は背景を描きました。今のほとんどの国産ゲームの絵ってヘボイでしょ？ もちろんスゴイのもいっぱいあるけど。絵も音もシナリオも含めて、この『ムーン』は安心して、皆さんにお渡しできる作品だと思っています。



こいつが作った

工藤太郎

企画、ゲームデザインを主に担当。エコまわり、ロックネタ担当。執筆中のパパスが好き。

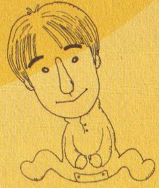
message
勘違いな大人たちの声が聞こえないところで純粋に作りたいモノを作ったら、こんなのができました。このゲームが、あなたの思い出の一枚になりますように。

こいつが作った

西健一

企画、シナリオ原案を主に担当。プロジェクトの中心人物。タオは愛犬ベスがモデル。

message
どうです、『ムーン』面白い？ これが好きなら、ほんとのRPGファンなんだって。いや、逆かな？ 嫌いならかな……。まあ、どっちでもいいけど。どうです、『ムーン』面白い？



こいつが作った

倉嶋一幸

キャラクターデザインを主に担当。アニマルの粘土統括係。アダーがお気に入りキャラ。

message
どうすか？ 『ムーン』。まあまあ面白かったですか？ もし時間があったらラブデリックまで感想をください。次回作もお楽しみにっつう感じで。ばいばい。

ゲームで語られなかったStory

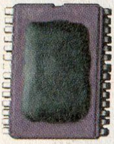
月の光がなくなってどうなったの？

ムーンワールドに月の光がなくなった地水の年、世界各地で天変地異が起こった。だが、ゲーム中ではそのことは最初のほうでほんの少し触れられているだけ。開発当初はこの辺の舞台設定や時代設定などもちゃんと作ってあったのだが、各キャラクターのイベントを作っているうちに、その存在は忘れ去られてしまった。

――大雨やあられが降ってくるような大変なことが起こったんですよ、その年は……たぶん（木村）

――すっかり忘れてましたね（倉島）

――開発当初はムーンワールドの年表とかそういう設定、ちゃんと作ったんですけど、どこいったっけな？（木村）



世界設定編

“光の扉”って何のこと

『ムーン』をプレイしていると、ところどころで「扉を開けてくれ」といわれる。その扉とは“光の扉”のことを指している。これはまさに現実世界への扉、ゲームの世界から抜け出すための出口なのだ。この“光の扉”を開けられずにバッドエンディングを迎えた人はRPGの“ありがちな展開”という呪縛に囚われてしまったといえるだろう。

――ゲームのラストで少年が“光の扉”を開けようとするシーンがありますが、その扉は現実と架空の世界を結ぶ扉という設定になっています。扉を開けられなかった人はワナにかかっちゃいましたね、ていう感じですね（木村）

――この“光の扉”はゲーム好きの少年の心の扉であるともいえるんです（西）

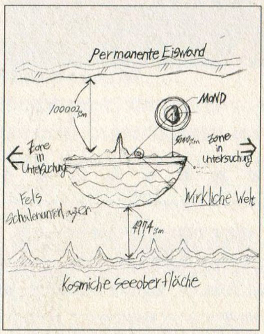
『ムーン』の世界ってどういう構造なの？

ムーンワールドは上下を地面にはさまれ、その間に浮いている。つまり、マシンの中に入っているゲームソフト（CD-ROM）と同じ状態だ。じつはムーンワールドの人物で、この世界の構造に気づいた人もいる。そのひとりがヘイガー博士だ。彼は世界の構造だけでなく、自分たちの存在そのものも作られたものなのでは？ という考えにも達していた。事実、月にたどり着いた少年が、エンディング前にその証拠の奇盤を見ることになる。

――自分たちが架空の人物なんではないか、とうすうす気づいているのは、ヘイガー博士とフローレンスとヨシダだけなんです（木村）

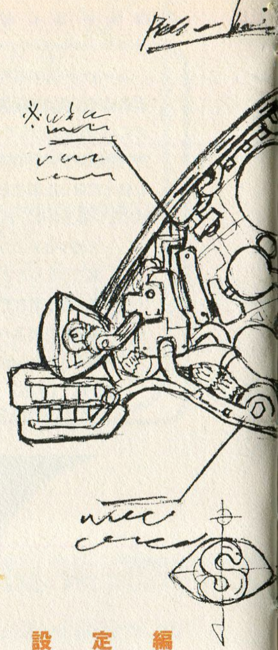
――エンディングに出てくる奇盤が秋葉原で買ってきたものだ、と気づいてるキャラクターはいないようですけどね（工藤）

――もとネタをバラすなよ……（倉島）



Story ゲームで語られなかった

キャラクター設定編



おばあちゃんは目が見えないの？

確かにゲーム中では目が見えないことになっている。しかし、開発当初はおばあちゃんは本当は目が見えていて、主人公が迷い込んできたときに見えないふりをしてでも、孫の代わりに少年を手元に置いておきたかった、という設定も考えられていた。しかし、そのストーリーだとちょっと悲惨な物語になりそうなので、最終的にはおばあちゃんの目は本当に見えないということになった。

――おばあちゃんは本当は孫がどうなったかということをちゃんと知っていて、目も見えないふりをしていた、という設定のほうが泣かせるかな？　と思ったんだけど（倉島）

――でも見えないふりしてるって、ちょっといやなおばあちゃんじゃないか？（木村）

孫の両親がいないのはなぜ？

ゲーム中では一度も触れられなかったおばあちゃんの孫の両親だが、設定でその夫妻は兵士で、子供が生まれてすぐに戦死してしまった。ちなみにヨシダ、鳥男などが戦友としていっしょに戦っており、敵に撃たれそうになった鳥男をふたりでかばい死んでしまったそうだが……。

――鳥男の脇のところに銃痕があるのに気づきましたか？（倉島）

――そんなの見えるわけないって！　と、いうか最初は“おばあちゃんと孫”という設定しかなかったんで、両親のことまでは考えてなかったんです（木村）

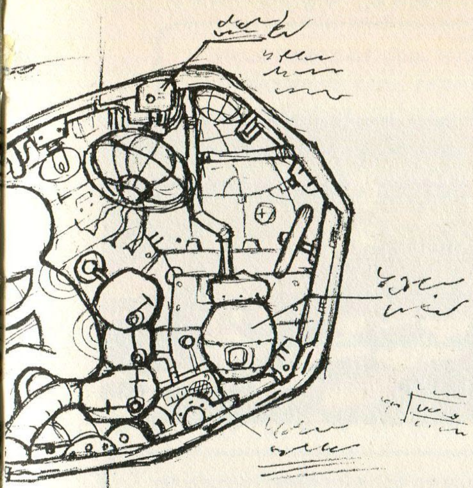
――ちなみに戦争っていうのは“シシセンソー”のことです（工藤）

――それはほかのゲームでしょ！（倉島）

おばあちゃんの孫って死んでるの？

最後まで謎に包まれたままだったが、死んでしまったと噂されていたおばあちゃんの孫は生きている。ゲームを終えた人は想像がついているかもしれないが、勇者がその孫なのだ。勇者候補を探していた大臣の“白羽の矢儀”によって勇者に仕立て上げられた、というのが真相だ。

――もちろん、孫は白羽の矢に当たったのでヒーローに選ばれたんですよ。で、その白羽の矢をホネと勘違したタオが隠れ家に持ってって埋めたからタオの穴で見つかるんです（木村）



ヘイガー博士って何者なの？

王様は「頭の中に百科事典が詰まってるようだ」とヘイガー博士のことを表現していたが、シュタイン・ヘイガー博士にはもっと大きな秘密が隠されていた。彼の後頭部に縫い傷があるのに気がついただろうか？　実は彼の大きな頭の中にはさらに別の人間“コッカー・ヘイガー”が入っていて、シュタイン・ヘイガー博士を操縦しているのだ。また、机の上に置いてある極秘資料ヘイガーファイルの中には頭部の透視図があり、これを見てもヘイガー博士が普通の人間でないことがわかる。

——ええ、そうだったの？(上田)

——“スーパーカクンテ人”が入ってるんじゃなかったっけ？(倉島)

——研究所の中にヘイガーの中身のコッカー・ヘイガーの著書があるんですが、誰もシュタイン・ヘイガー博士と同一人物だって気がつかないんですよ(木村)

“王様の世直し計画”ってなに？

ゲーム中では王様が描いている絵でしか見ることのできない“王様の世直し計画”。王様は具体的に3つの計画を立てていた。それを知ればゲーム中のイベントがどのように関係していたかが明らかになる。具体的には、

1. 月まで飛んでけプロジェクト
ヘイガー博士にたくさんネカをあげてロケットを作ってもらい、月へ行くという計画。ただ、ロケットを作っているはずのヘイガー博士が行方不明になり、この計画は暗礁に乗り上げてしまった。

2. ビッグ花火打ち上げ計画
玉屋平吉に月明かりがなくなった夜空を明るくしてもらうために、巨大な花火を注文した。しかし、玉屋からは何の音沙汰もなく、花火の完成にはかなりの時間を要した。

3. 百匹トリちゃん大作戦
鳥たちと友達になって、月まで飛んでいく。そして月の光が消えた本当の原因を探し出す、という計画。ヨシダを名誉市民として城下町に呼び寄せたり、庭の小鳥たちと友達になることで延々と計画を実行中。

——ヨシダはバリバリ島出身なんですが、この計画のために城下町へ呼ばれたわけです(木村)

——バリバリ島出身なのになんで大阪弁しゃべるんだ？(倉島)

大臣はどんな人？

頼りない王様の代わりに実際の政治を取り仕切っている大臣。彼は悪者のいないムーンワールドの中で、一番うさん臭い人物である。ムーンワールドに月の光がなくなったとき、人々の混乱を恐れた大臣は偽りの希望を与えるため、月の光を食べてしまった悪い竜を勇者が倒しに行くと発表した。これが“月の輝き取り戻し計画”で、ゲーム中で大臣の世直し計画と呼ばれているもの。純粋な少年を勇者に仕立て上げて、月に向かわせたのはほかならない大臣なのだ。

——まあ、唯一の悪い人ってところですね(倉島)

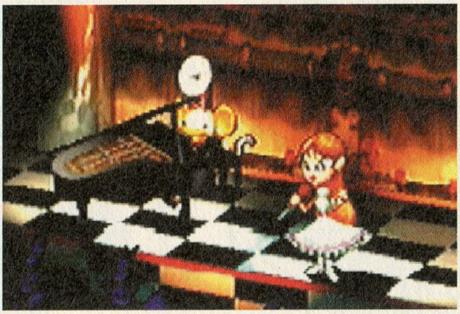
——俺、大臣嫌いなんだよ(木村)

1匹足りない電波サルはどこにいるの？

バリバリ島のイベントで主人公が受けもったギャムランの席、本来そこに座るはずの電波サルは島の掟を破り、島の外へ出ていった初めての電波サルだ。彼は現在、テクノポリスに出稼ぎにいっている。そう、クリスの初ライブのとき、一緒に出演してピアノを弾いていたサルがそうだ。しかも、このクリスの初ライブが彼にとっても初舞台。倉島氏はこの電波サルがお気に入りらしく、微妙な動きにまでこだわったという。

――クリスのライブで1匹の電波サルが少し震えながら(編集部注：本当に震えている)演奏していたんですが、彼の初舞台の様子をちゃんと見てやってください。彼の気持ちをどうかわかってください(倉島)

――あのサルはヨシダのカゴにへばりついて密航したってことになっています。一旗揚げるまでバリバリ島には帰らないつもりなんです(工藤)



Story ゲームで語られなかった

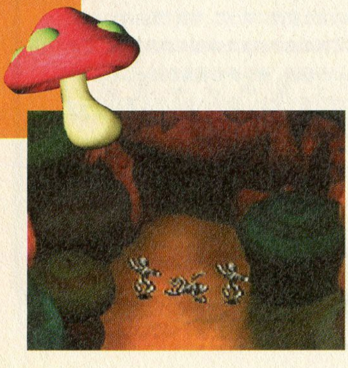
キャラクター設定編

ニッカとポッカの関係って……？

元々ニッカとポッカは親方とその相棒という関係だった。そのことを示すスナップが主人公の家の中にある。建築中の家(これが主人公の家)の前でふたりが写っている記念写真だ。しかし、このときすでにふたりの奇癖の兆候が現れているのだ。ゲーム中でしばられたまま暮らすことを望んだポッカの手にはロープが握られているし、衝動のままに掘りまくる人生を送っているニッカの後ろにはスコップが落ちている。ふたりはなるべくして変態になったといえる。

――ポッカが「しばってください親方！」とニッカに頼んだんです、いやマジで……(木村)

――“掘る”と“しばられる”というのがふたりの関係を知る上でとても重要なキーワードですね。余談ですけど、ふたりの写真の隅に日付があるんですが、“10・21”っていうのは実は僕の誕生日なんですよ(倉島)



カクンテ人って宇宙人なの？

キノコの森に住むカクンテ人、彼らの正体はキノコに寄生する虫。カクンテ人たちはキノコの傘の裏側に貼りついて生活している。湿気の多い場所を好み、体の表面は触るとネバネバする。また、画面では白っぽく見えるが、彼らの体色は白と黒のマーブルになっているのだ。

――カクンテ人って益虫なんですよ、僕の中ではね。魚とか虫とか好きなんで。カクンテ人は僕の夢の中に出てきたキャラクターをそのまま使ったんです。目の前で踊ってるんですよ、カクンテ人が(木村)

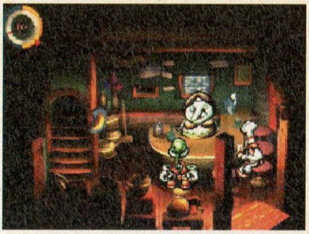
――彼、マジなんですよ(工藤)

――彼には本当にそういうのが見えるからね(倉島)

ベイカーとイビリーはなんでケンカしてるの？

ゲーム中でも触れられているが、ベイカーは昔兵士のイビリーと飲み友達だった。しかし、イビリーがベイカーに結婚しろとうるさく勧めたため、ふたりはケンカ別れをした。それ以来、別々の日に飲みに行くようになったのだ。ちなみにパン人間のベイカーは太陽の日にも店を開けていたらしいが、ワンダに「太陽の日に売っているパンは酒くさい」と叱られて以来、太陽の日は店を閉めているそうだ。

――誰がどう見ても頭がパンでできてるのに、必死で自分がパン人間だということを隠してるってのがすごいよな。おまえ、パン人間にしか見えないだろ！ って（木村）



ヨシダってどういう人（？）なの？

ヨシダはバリバリ島出身で飛ぶことができない鳥。翼が退化しているが、その代わりに手が使えるようになっている。雰囲気としては“偽インテリ、チャーリー浜風関西人”と木村氏はいう。アイテム鑑定、町の情報など、困ったときはヨシダを頼れば絶対といえるほど、ゲーム内におけるヨシダの存在は大きい。ちなみに彼には鳥以外に8分の1ほど電波サルの血が流れているという話だが、それを証明するものは……ない。

――頭の羽の中にアンテナがあるんですよ（工藤）

――本気にしないでくださいね。ヨシダはアイテムの解説をする解説キャラとして設定してあるんです。開発の最後のあたりから、とりあえず困ったらヨシダのセリフに全部入れとけってことになって……（木村）

キャラクター設定編

ゲームで語られなかった Story

フローラとガセの関係は？

ガセのイベントをクリアした人は知っているだろうが、ふたりの間に恋愛感情がある。ガセがフローラを好きになったのはまだわかるが、フローラはなぜガセが好きになったのか？ 答えはその家庭環境にある。母親のワンダが昔つき合っていたフローレンスがフローラの父親なのだが、フローラは父親のことを知らないで育っている。父親の愛情を感じることなく育った彼女は、ファーザーコンプレックスに近いものがあり、父親ほど年齢が離れているガセのことを好きになったのだ。

――ガセって4、50歳ぐらいで、たぶん王様より年上だよ（工藤）

――彼のモデルは某社の古いアクションゲームのキャラクターなんですよ。だから社名をもじって名前はガセ（倉島）

Story ゲームで語られなかった

キャラクター設定編

テクノポリスは誰のお金で作ったの?

テクノポリスの製作資金は100%、シュタイン・ヘイガー博士が出している。彼はロケット製作を頼まれた王様というパトロンがいるし、住民からの寄付金集めも異常なほどうまい。また、テクノポリスの中にいるロボットもすべてヘイガー博士の作品。クラブにいるDJ、サイケもゲーム中ではよくわからないが、ヘッドホンから充電するタイプのロボットだ。

——サイケって眠りかたが不自然だからロボットだってわかるんですよ(工藤)

——ヘイガーは金の管理がうまいんですよ。リーマンたちは「年収は……」なんていってるけど、給料なんてあげてませんよ(木村)

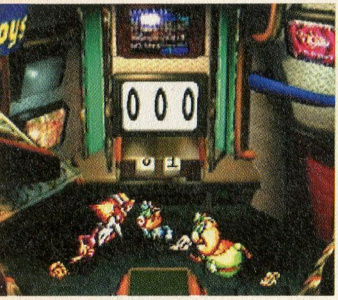
——リーマンなんか給料もらっても使う場所がないしね(倉島)

あの人の名前は?

ヨシダの大学イベントで、授業中に最後列の左端にいる人物。彼がゲーム中に登場するのはそこだけ。名前は"ダンチョー"、当初の設定ではアニマルたちを使ったサーカスがあり、そこで使用する予定だったキャラクターだ。また、バリバリ島に向かうときに出てくる雷様。彼にも"サンダー轟"という名前があるが、ストーリーにはほとんど関係がない。

——まあ、『ムーン2』への伏線ということで……、隠れキャラクターのことなんて聞くな!(工藤)

——彼らは没ネタなんです。ダンチョーはアニマルを無理矢理働かしているサーカスという設定があったんですけどテント置く場所がなくて。でも、せっかく作ったんだから、彼らをいろんなとこで使ってます(木村)



エコ倶楽部の資金源は?

エコロジー運動で過激、というよりカン違いな活動を続けるエコ倶楽部の資金源は、泥棒をして盗んだお金。本人たちは悪者からお金を盗む義賊のつもりでいる。エコたちのカン違いぶりは、そういう団体へのちょっとした皮肉もこめられているのか!?

——"運動家"兄弟、エコの設定は工藤君がみんなの反対を押し切って作りました(倉島)

——絶対にそういう団体から抗議がくるっていわれましたけど作っちゃいました(工藤)

——あとコタツで末弟のモミが遊んでるのは、ガンダムとザクじゃありません、念のため(倉島)

Story ゲームで語られなかった

豆知識編

ミニゲームのスピードが変わる

充電中のロビの電子回路を取り出すというイベントがあるが、このミニゲームのスピードは一定ではない。充電を始める山びこの日に取ろうとすれば点滅スピードが遅くなり、完了する太陽の日の夜にゲームをすれば早く点滅し、電子回路が取りにくくなるのだ。

――時間が経つにつれ充電率が高くなるので速くなるんです（木村）

つれづれ新聞雑談コーナーを読む

掲示板に貼ってあるつれづれ新聞。山びこの日にワンダの店に行くベイカーの後ろをつけていき、掲示板の前で立ち止まった瞬間に話しかけると、普段読めない雑談コーナーの内容が聞ける。

――わかるわけないよ、こんなの（倉島）

――いや、今までにわかった人がスタッフの中でひとりだけいたんだよ（木村）

バーンの笑顔が見られる

1日中ギターの練習をしているバーン。最後のフレーズまで成功させるとポーズを決め、その瞬間だけさわやかな（？）笑顔を見せてくれる。ちなみにバーンの使っているギターは“リッチーブラックモアモデル”だ。

――バーンはけっこうこだわって作ったキャラクターのひとりです。愛用のギターまで設定してあるし（工藤）

――現実にいそうだよな、こういう店員（木村）

ゲームをプレーしているとパロディがいたるところで見つかるが、意外な部分にもちょっとした遊び心が隠れている。たとえば玉屋の壁に貼られた新聞紙のグラフィックには某大手新聞社のものが使われているが、どの新聞社かわかるとまずい、ということで文字が見えないように修正されている。また、エンディングのスタッフロールの背景には、ラブデリックのスタッフの自宅や車が何気なく使われている。

――玉屋の壁に使った新聞紙は見出しなんかもわかるとよくないらしいんですよ。新聞だってことはわかるけど読めない、という感じにするのが難しかったです（上田）

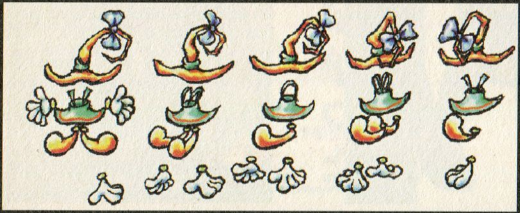
――エンディングでヘイガーが入っている冷蔵庫は祥ちゃん（編集部注：木村氏）の冷蔵庫で、中にある封筒には牛乳代の請求書が入っています（倉島）

――あと、アダーが写ってる車は晃君（編集部注：上田氏）の自動車なんです（工藤）

――キノコを食べたときに出てくる手の幻覚は僕の手です。僕、手タレなんです（倉島）

そのほかいろいろ

●もうひとりの主人公“透明ちゃん”
——この女の子は神戸からムーンワールドへきたんですよ。でも服をもらえなかったからゲームの中では見えない。少年は東京、少女は神戸、三都物語（倉島）
——あ、今の書かなくていいです。面白くないから（工藤）
——っていうか思いっきり没ネタやんか、これ（木村）



●おとぎ話風MOON
——これは一番最初に試作品として作った画面です（工藤）

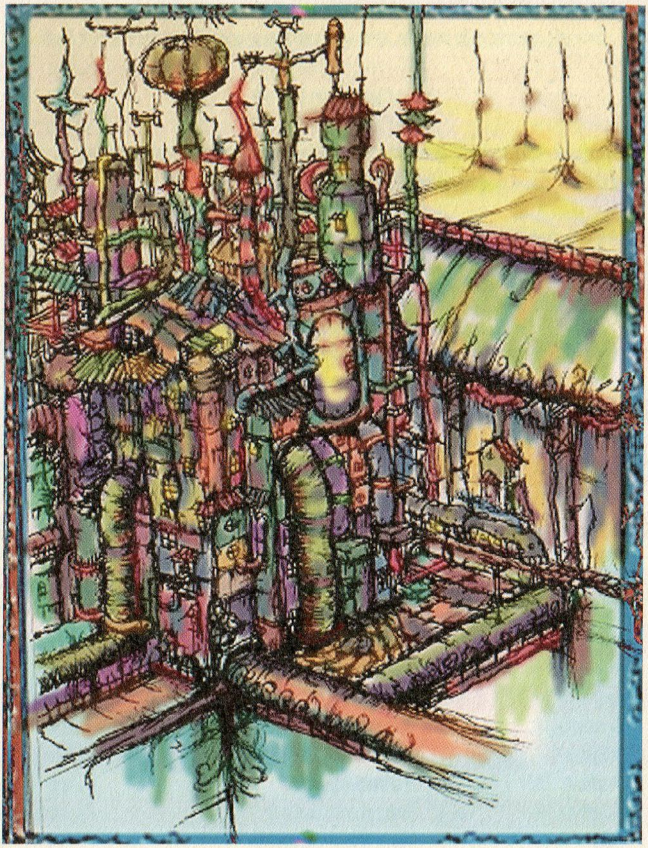
●王様のラクガキ
——これはゲーム中でも出てきますよね（工藤）

ILLUST COLECTION

設定イラストコレクション

●パンフレット用海賊船
——よく見ると砂丘の向こうに小さくトミーがいるんですよ（木村）

●テクノポリスイメージイラスト
——このイラストは倉島さんの描いたものです。実際のテクノポリスの背景を描いたのは僕で、だいぶイメージが変わっちゃいましたね（上田）
——このイラストのイメージはヘイガー向きじゃないからなあ（倉島）



●隠れキャラクター？　ビーハヴ
——ワンダの原形とビーハヴの原形です。ワンダの当初の名前は"フミコさん"で、職業もバーのママじゃなくて占い師だったんですよ（倉島）

●ガセの原形？
——ガセは最初、こんなイメージだったんですよ。ゲームに出てくるガセと比べると、だいぶ変わったよなあ（倉島）

●正統派RPG風勇者
——勇者は最初、顔が見えてたほうがいいかと思って描いたスケッチがこれです。ちなみに『フェイクムーン』のラスマエーダやドラゴンは、某社の有名RPGをモチーフにしてみました（倉島）

【mu:n】index

MOON用語辞典

キャラクター、アニマルの項目にはラブの獲得方法が紹介されている。
また、アイテム類の項目はアイテムをストックするときの分類で仕分けされている。

キャラクター

ここではイベントに関連のある登場人物（動物）を示す。ラブの獲得方法も掲載したが、中にはラブを持っていない者もいる。詳しくは第2章参照のこと。

CHARACTER	ラブの獲得方法	ラブ	ページ
アダー	修行をすべてクリアする	2	P58
イビリー	応援してエアプレーンを飛ばす	2	P36
ウィスパー	食べたい物を食べさせる	2	P98
歌子	平吉のイベントを終える	1	P68
ウミ	釣り大会に出場する	1	P84
王様	ガセとの関係を戻す	2	P108
おっさん	眠ってもらう	1	P66
おばあちゃん	パンを買ってくる	2	P34,P60
カクンテ人	病気のカクンテ人を治す	1	P94
ガセ	フローラの手紙を渡す	2	P110
ガマカツマツカタ	釣り大会で5匹以上釣る	1	P62
キュリオ	夜、掘り出し物を買う	1	P42
クリス	フリルのドレスをあげる	3	P112,P125
ケンジ	店を再開させる	1	P114
サイケ	ふたつのライブを終える	1	P124
タオ	芸をすべて教える	4	P60
タコ星人	ラブは持っていない	–	P134
玉屋平吉	仕掛け花火を完成させる	1	P68
月の女王	ラブは持っていない	–	P126
電波サル	ラブは持っていない	–	P86
鳥男	4色の鳥をすべて当てる	2	P90
虹マシーン	マシーンを作動させる	1	P50
ニッカ	相談にのる	1	P52
ノージ	約束したゲーステを貸す	1	P102
ノージのパパ	ノージが国に帰る	2	P102
パパス	マンガの完成を見届ける	1	P74
ビーハヴ	隠し財宝を見つける	1	P92
風車庵のおじいちゃん	和風のMDを聞かせる	2	P82
フェミ	フローラの寝顔を調べる	1	P84
フレッド	フレッドの趣味を知る	6	P46
フローラ	風の谷の花をすべて元気づける	3	P88
フローレンス	ワンダの指輪を返す	1	P96
ヘイガー	ロケットを完成させる	2	P104

ベイカー	ベイカーの正体を探る	1	P40
ポッカ	すべての道を尋ねる	1	P52
マデ☆スマ	ギャムランを演奏する	2	P86
ママス	冷蔵庫を開ける	1	P70
ムツジロー	ラブは持っていない	−	P126
モミ	木のラクガキを調べる	1	P84
勇者	ラブは持っていない	−	P32
ヨシダ	一緒に大学へ行く	1	P100
リーマン	夜明け前にアンケートを取る	4	P118
レディテクノ	自分の正体を気づかせる	2	P120
ロビ	電子ロックを解除する	1	P116
ロボ町長	レディのイベント後に会う	1	P122
ワープ花	全部の花粉をプンプンする	1	P54
ワンダ	なくした指輪を見つける	1	P38

アニマル

アニマルとは勇者に倒された月の生物たちのこと。ソウルキャッチの方法も簡単に紹介してあるが、生息地や生態など、詳しくは第3章を参照してほしい。

ANIMAL	ソウルキャッチの方法	ラブ	ページ
イースーチー	座って待ち続ける	2	P153
一丁とうふ	早朝、木の陰に隠れている	2	P148
犬神マイマイ	散歩中のタオに話かける	2	P142
岩太郎	全身が現れるのを待つ	2	P154
エリック	レディの部屋でステレオを聴く	2	P149
エルモ	夜、タオがオシッコすると出現	2	P141
オヴォン	タオの隠れ家に出現	2	P143
貝クジラ	貝クジラの入り江で釣る	2	P146
影鳥	死体を見つけて影の輪の中で待つ	3	P146
ガジロー	トイレで手を洗う	2	P156
キース	クラブが佳境に入ると出現	2	P150
ギガー（ベロゴン）	勇者からギガーを助ける	2	P147
キラドー	夜、死体のそばに現れる	2	P140
クイダオーレ	看板の裏側に隠れている	2	P140
コヴォン	タオの隠れ家に出現	2	P142
コマちゃん	こもれびロードに出現	2	P153
サドマイル	黒い鳥が現れた夜に出現	2	P152
ジェントルさん	花火が爆発した瞬間現れる	2	P147
シト・ビシャス	アダーの修行をクリアする	2	P154
ジミ	テクノポリスの空き部屋に行く	2	P150
スライ	死体のそばを往復している	2	P140
スラ子	後ろを向くのを待つ	2	P142
セミ丸	午後、木にとまっている	2	P141
千匹ミミズ	ハズカシ岩で逃げ道をふさぐ	4	P141
たいファイター	サボテンで岩の上に登る	3	P151
電気ナマズ	バリバリ島イベント後出現	3	P152
トットテルリ	復活の儀式をする	8	P155
トミー	ゆっくりと近づいていく	3	P145
ドリーム星人	おっさんを薬で眠らせる	2	P147

ANIMAL	ソウルキャッチの方法	ラブ	ページ
ドロール君	サボテンで岩の上に登る	3	P151
どんちゃん	上から落ちてくる	2	P157
ナッキ君	風に吹かれて飛んでくる	2	P153
ニジデス	時計が2時になると出現	2	P157
にょろり	早朝、洞窟に現れる	2	P155
ネカガエル	噴水にお金を投げ入れる	2	P144
バードン	青い鳥に賭ける	2	P152
ハーブ花	音楽を流しながら出現	2	P144
はっぱ様	変形するまで待つ	2	P146
ハナチャン	追いつめて捕まえる	2	P145
バリュー君	525ネカ以上持っていると出現	2	P148
パンプー	お城の望遠鏡でのぞく	2	P156
一つ目ぞう	早朝に一瞬だけ着地する	2	P156
フリップ	夜、電話ボックスの陰にいる	2	P150
ヘイボーイ	バーンの演奏を最後まで聞く	4	P154
ベック	テクノポリスの空き部屋に行く	2	P149
ヘビー	調教したタオに召喚させる	4	P143
ボンゾ	リーマンの振りをしている	2	P149
マッカーさん	夜、キュリオの店に現れる	2	P144
みのさん	ジャンクアイテムを使う	2	P143
モグラマグラ	夜、決まった位置に出現	3	P151
ゆきんこさん	壁のお経を読むと出現	2	P148
ロック	全身が出るまで待つ	2	P157

カード

ネームカードはその人物の情報について知りたいときに使うアイテム。また、ベイカーのネームカードは、店で売っているパンが代用品になっている。

NAMECARD	入手方法	ページ
イビリーのカード	誰かのネームカードを見せる	P36
王家のカード	謁見の間で王様に話しかける	P104
大臣のカード	大臣に王家のカードを見せる	P48
ばあちゃんの写真	おばあちゃんの家にある	P34
フレッドのカード	誰かのネームカードを見せる	P46
フローラのカード	誰かのネームカードを見せる	P88
勇者のブロマイド	キュリオの店で買う	P42
ワンダのカード	誰かのネームカードを見せる	P38

チップ

チップは月の女王から贈られたもの。ゲーム攻略のヒントになり、奇盤とも呼ばれている。入手方法はP132の奇盤コレクションに掲載されている。

CHIP	入手場所	ページ
???????	貝クジラの入り江	P134
落ちた少年の物語	バリバリ島	P133
カクンテストーン	キュリオの店(夜)	P132
研究室の石板	ヘイガー研究所	P132
大臣の宝物	エコ倶楽部アジト	P135

タオの石板	タオの隠れ家	P133
タコの石	ポッカからもらえる	P134
ホーンテッドの石	ホーンテッドハウス	P133
星のみやげもの	フローレンスからもらえる	P135

フード

フードは魚以外の食べ物。キノコは食べてもアクションリミットが回復しないイベントアイテム。パンはアクションリミットの回復量を示している。

FOOD	アクションリミット回復量	買値	売値	ページ
クロワッサン	小さいハート1回復	40	28	P40
食パン	小さいハート1回復	50	35	P40
手作りクッキー	小さいハート1弱回復	–	35	P34
不思議なキノコ(赤)	イベントアイテム	–	7	P94、P155
不思議なキノコ(金)	イベントアイテム	–	7	P94、P155
不思議なキノコ(黒)	イベントアイテム	–	7	P94、P155
不思議なキノコ(白)	イベントアイテム	–	7	P94、P155
不思議なキノコ(緑)	イベントアイテム	–	7	P94、P155

フィッシュ

釣り場で入手できる魚類。アクションリミットを大幅に回復できる。また、換金アイテムとしての価値も高く、キュリオの店で売ることができる。

FISH	アクションリミット回復量	買値	売値	ページ
アイアンフィッシュ	小さいハート1回復	–	189	P64
アンコウ	小さいハート1回復	–	105	P64
うしがえる	小さいハート1回復	–	70	P64
オコゼ	小さいハート1強回復	–	35	P64
おたまじゃくし	大きいハートの10分の1回復	–	70	P64
魚人	小さいハート2強回復	–	70	P64
さばくじら	小さいハート2回復	–	560	P64
砂ウツボ	大きいハートの10分の1回復	–	280	P64
ピラルクー	小さいハート1強回復	–	203	P64
ピンクフィッシュ	小さいハート1強回復	–	210	P64
マンボウ	小さいハート1回復	–	84	P64
ミジンコ大王	小さいハート2強回復	–	630	P64

ジャンク

ジャンクとはゴミ類のことで、釣りで入手するものが多い。基本的に換金アイテムだが、中にはソウルキャッチやイベントクリアに必要な物もある。

JUNK	キーワード	買値	売値	ページ
クズ花火	玉屋の失敗作	–	7	P68
ガセのガラクタ	ネームカードの代わりになる	–	–	P110
空缶	貝クジラの入り江で入手	–	75	P64
ボロ靴	貝クジラの入り江で入手	–	75	P64
テレビ	キノコの森の釣り場で入手	–	7	P64
冷蔵庫	ロケットの材料	–	7	P64
タイヤ	キノコの森の釣り場で入手	–	7	P64
お人形	キノコの森の釣り場で入手	–	7	P64

JUNK	キーワード	買値	売値	ページ
ゲーステ	ノージイベント・ロケット材料	−	7	P64

ツール

イベントクリア、ミニゲームのために使う道具のこと。キーワードには入手場所や使いどころを紹介している。たこちゅうと釣りのエサは消耗品だ。

TOOL	キーワード	値段	売り値	ページ
翻訳フラワー	花屋で花たちの話が聞ける	500	350	P42
虫眼鏡	町外れの看板の裏側で使用	300	210	P42
クロロホルム	おっさんを眠らせる	100	70	P42
たこちゅう	セーブしたポイントへワープ	30	21	P66
釣りざお	釣り場で使用する	400	280	P42
ヘイガーバッチ	ママスの冷蔵庫もしくは寄付	1000	−	P70,P162
ヘイガー金バッチ	王様に黒バッチを見せるもしくは寄付	10000	−	P162
釣りのエサ	キリキリ虫の採取場	10	7	P62

エトセトラ

エトセトラは、イベントをクリアするための特殊なアイテムおよび換金アイテムのこと。関連するイベントはキーワードと各ページを参照するように。

ETC	キーワード	買値	売値	ページ
王様の手紙	夜、王様の部屋で受け取る	−	−	P104
ガセのラブレター	キュリオの店のゴミ箱で拾う	−	−	P110
花粉草もち	キノコの森のおしべ	−	−	P54
花粉ダンゴ	レインボウ・ロックスのおしべ	−	−	P54
花粉まんじゅう	トロピカルフィールドのおしべ	−	−	P54
クラウン	ビーハヴから入手する	−	900	P92
サンライズパール	ワンダ・フローレンスイベント	−	−	P38,P96
白羽の矢	??????	−	−	P130
大臣の司法書	大臣イベント	−	−	P48
タオの好物	タオの調教アイテム	10	7	P45,P130
月の涙	換金アイテム	−	750	P45
デンパリキュール	ロケットの材料	−	−	P86
ノージのおもちゃ	ネームカード代わりに使う	−	−	P102
フリルのドレス	デビュー前のクリスにあげる	700	490	P45,P112
フローラのお返事	ガセのラブレターへの返事	−	−	P110
平吉の百尺玉	ロケットの材料	−	−	P68
ロビの電子頭脳	ロケットの材料	−	−	P116

エリア

イベントやソウルキャッチに関連のあるエリア。キーワードでは各エリアの特徴やそこに住む人たちを紹介している。詳しくは各ページを参照のこと。

AREA	キーワード	ページ
VIPルーム	クラブの奥にある部屋	P30
アダーの家	ラブヒントサービス	P22
アメリカンハウス	ダイアとペロゴンのおうち	P25

家	ニッカからもらえる	P21
一番星商店街	城下町の商店街の呼び名	P19
お城	王様たちが住んでいる	P18
おっさんの洞窟	たこちゅうが売られている	P24
おばあちゃんの家	おばあちゃんが住んでいる	P19
貝クジラの入り江	ガマカツがいる	P23
風の谷	夜になると大きくなるサボテンがある	P27
風の谷の釣り場	サボテンで岩の上に登る	P27
キノコの森	カクンテ人が住んでいる	P28
キノコの森の釣り場	トットテルリ救出後に行ける	P28
クラブ	テクノポリスの社交場	P30
こもれびロード	ヤマネコ軒に続いている	P27
城下町	ワンダたちが住んでいる	P19
タオの隠れ家	レインボウ・ロックスの奥	P20
黄昏キャニオン	鳥男がいる	P27
玉屋	平吉と歌子が住んでいる	P24
テクノポリス	ロケットの発射場がある	P30
トロピカルフィールド	骨魚がいる	P23
バーン堂	バーンがMDを売っている	P22
バリバリ島	電波サルが住んでいる	P26
風車庵	おじいちゃんが住んでいる	P25
ヘイガー博士の研究所	ヘイガー博士が住んでいる	P29
ホーンテッドハウス	ウィスパーがいる	P28
ヤマネコ軒	ケンジ、クリスが住んでいる	P27
レインボウ・ロックス	虹のかかる岩場	P20

その他

イベントやストーリー設定に関連のある特殊事項をここに掲載している。どのイベントに関連しているかはキーワードと各ページを参照のこと。

その他	キーワード	ページ
赤毛草	花屋にいる噂好きの花	P88
アニマルファイル	アニマルの特徴がわかる本	P34
お国の歴史	ムーンワールドに伝わる歴史書	P129
ギャムラン	バリバリ島に伝わる伝統楽器	P86
グレートローズ	花屋にいる噂好きの花	P88
極秘ファイル	ヘイガー博士の秘密がわかる	P104
ジンギスカン	1回10ネカのゲーム	P107
スコーン	パパスコミック	P74
ストローランプ	花屋にいる噂好きの花	P88
大臣の世直し計画	勇者を派遣し竜を倒す計画	P129
虹マシーン	虹を作りだす機械	P50
ぬいぐるみ	ペロゴンをモデルにした人形	P72
ハズカシ岩	恥ずかしがりやの岩	P50
バツーメン	パパスコミック	P74
ひそやかフラワー	花屋にいる噂好きの花	P88
プラチナ・サーファー	パパスコミック	P74
噴水	城下町の中央広場にあるシンボル	P18

ムーン オフィシャルブック

1997年11月21日　初版発行
1999年2月8日　6版発行

企画・構成	成沢大輔（CB'S PROJECT）
執筆	佐藤水絵（CB'S PROJECT） 高橋浩介（CB'S PROJECT）
編集	大谷芳弘（ファミ通書籍編集部）
装丁・デザイン監修	飯田直子（ファミ通書籍編集部）
本文デザイン	サンシャインのぼる
制作協力	中島実咲（ファミ通書籍編集部）
CG作成	伊藤誠司
イラスト	倉島一幸（ラブデリック）
進行管理	高橋敦子
製作購買	鎌倉計子
監修	有限会社ラブデリック 株式会社アスキー　ET企画本部／ET開発本部
印刷	大日本印刷株式会社

発行人／編集人	浜村弘一
副編集人	野田　稔／田原誠司
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
デスク	西田美樹
発行所	株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL　03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル6F　ETM営業部 TEL　03-5433-7850

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、作成することを禁じます。

©1997 LOVEDELIC
©1997 ASCII

プレイステーションは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。

■本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承下さい。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-873-0
●1189076／⑧

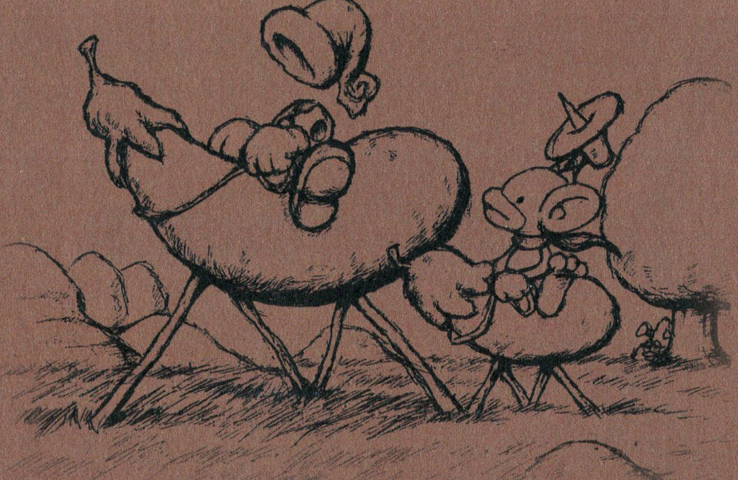
Printed In Japan

moon
official book

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

BRAVE FENCER 武蔵伝 解体真書 ……1300円
BRAVE FENCER 武蔵伝公式ガイドブック ……1100円
R4ーリッジレーサー タイプ4ー オフィシャルガイドブック ……1100円
SDガンダム ジージェネレーション コンプリートガイド ……1400円
いただきストリート ゴージャスキング バイブル ー戦略の聖典ー ……1100円
火星物語 オフィシャルガイド ……1200円
ガングリフォンⅡ公式ガイド エースパイロットナビゲーター ……1100円
季節を抱きしめて オフィシャルガイドブック ……1000円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 コンプリートガイド ……1400円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書コンプリートガイド ……1200円
クラッシュ・バンディクー3てくてくワールドツアーガイド ……950円
グランツーリスモ公式ガイドブック THE BEST NAVIGATOR ……1300円
サンパギータ オフィシャルガイドブック ……1000円
サンリオタイムネット過去編&未来編オフィシャルガイド らくらくトラベル ……800円
シャイニング・フォースⅢシナリオ1王都の巨神パーフェクトナビ ……1200円
シャイニング・フォースⅢシナリオ2狙われた神子パーフェクトナビ ……1300円
シャイニング・フォースⅢシナリオ3氷壁の邪神宮パーフェクトナビ ……1400円
私立ジャスティス学園公式ガイドブック ……1300円
スターオーシャン セカンドストーリー ファイナルガイド ……1200円
ストリートファイターZERO3 公式ガイドブック CHALLENGER'S EDITION ……1200円
ゼウス カルネージハートセカンド 公式パーフェクトガイド ……1300円
ソニック アドベンチャー オペレーションガイド ……950円
ダービースタリオン公式ガイドブック ……1600円
ダービースタリオン全書 ……1900円
ダブルキャストオフィシャルガイドブック ……1000円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック ……1200円
バイオハザード2 デュアルショックVer. 公式ガイドブック ……1200円
パラサイト・イヴ解体真書 ……1300円
ファイナルファンタジーⅦ解体真書ザ・コンプリート改訂版 ……1250円
ポケットハローキティ ふれんどりぃブック ……580円
ポケットモンスター ピカチュウ トコトン おうえん ブック ……900円
ポケモンスタジアムカップ対応-ポケモンスタジアムトレーナーズガイド ……650円
ポポローグ公式ガイドブック ……1200円
マーブル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター公式ガイドブック ……1000円
メタルギアソリッド コンプリートガイド ……1200円
桃太郎伝説 完全ガイド ……800円
雪割りの花 オフィシャルガイドブック ……1000円
レガイア伝説のすべて ……1100円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-89366-873-0
C0076 ¥1200E
9784893668738
1920076012006
アスペクト
定価 本体1200円 ＋税